



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
(UTN)**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA
(FECYT)**

CARRERA: Educación Básica

**INFORME FINAL DEL TRABAJO DE TITULACIÓN, EN LA
MODALIDAD PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

TEMA:

“Enseñanza-aprendizaje del juego de ajedrez como estrategia para el desarrollo de los procesos cognitivos: atención y memoria en estudiantes de sexto año de EGB de la UEP Oviedo”, año lectivo 2021-2022.

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Licenciada en Educación Básica

Línea de investigación: Gestión calidad de la educación, procesos pedagógicos e idiomas.

Autor (a): Norma Isabel Alcoser Cabascango

Director (a): PhD. Frank Edison Guerra Reyes

Ibarra, 2023

AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN
A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

En cumplimiento del Art. 144 de la Ley de Educación Superior, hago la entrega del presente trabajo a la Universidad Técnica del Norte para que sea publicado en el Repositorio Digital Institucional, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	1726571167		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Alcoser Cabascango Norma Isabel		
DIRECCIÓN:	Conjunto Lantana - Eduardo Racines y García Moreno/ Quito		
EMAIL:	nialcoserc@utn.edu.ec		
TELÉFONO FIJO:	2366856	TELF. MOVIL	0987168858

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	“Enseñanza-aprendizaje del juego de ajedrez como estrategia para el desarrollo de los procesos cognitivos: atención y memoria en estudiantes de sexto año de EGB de la UEP Oviedo”, año lectivo 2021-2022.
AUTOR (ES):	Alcoser Cabascango Norma Isabel
FECHA:	06/ 07/2023
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TITULO POR EL QUE OPTA:	Licenciatura en Educación Básica
ASESOR /DIRECTOR:	PhD. Frank Edison Guerra Reyes

CONSTANCIAS

El autor manifiesta que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto, la obra es original y que es el titular de los derechos patrimoniales, por lo que asume la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 06 días del mes de julio de 2023.

EL AUTOR:



Norma Isabel Alcoser Cabascango

CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR

Ibarra, 23 de noviembre de 2022

PhD. Frank Guerra Reyes

DIRECTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

CERTIFICA:

Haber revisado el presente informe final del trabajo de titulación, el mismo que se ajusta a las normas vigentes de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología (FECYT) de la Universidad Técnica del Norte; en consecuencia, autorizo su presentación para los fines legales pertinentes.



(f)
PhD. Frank Guerra Reyes
C.C.: 100167884-4

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL

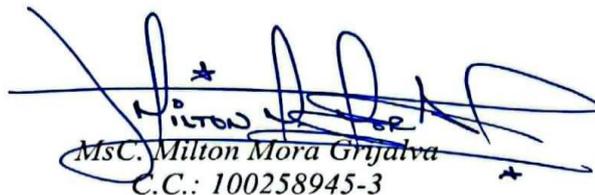
El Tribunal Examinador del trabajo de titulación "ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL AJEDREZ COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO DE LOS PROCESOS COGNITIVOS: ATENCIÓN Y MEMORIA EN ESTUDIANTES DE SEXTO AÑO DE EGB DE LA UEP OVIEDO, AÑO LECTIVO 2021-2022", elaborado por Norma Isabel Alcoser Cabascango, previo a la obtención del título del Licenciada en Ciencias de la Educación Básica, aprueba el presente informe de investigación en nombre de la Universidad Técnica del Norte:



*PhD. Frank Guerra Reyes
C.C.: 100167884-4*



*PhD. Frank Guerra Reyes
C.C.: 100167884-4*



*MSc. Milton Mora Grijalva
C.C.: 100258945-3*

DEDICATORIA

Un logro tan importante como es culminar mis estudios universitarios se lo dedico a la luz de mi vida, la persona más dulce que hay en mi vida y que siempre me brinda un amor sincero e incondicional; porque sin duda es mi fuerza, mi compañera de vida, mi apoyo y mi mayor motivación.

Con amor eterno para ti hija mía.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por guiar mi camino y por estar siempre presente en mi vida.

A mi madre por su apoyo incondicional, por su amor, por su perseverancia y por ser un ejemplo de madre, mujer y amiga.

A todos mis hermanos quienes siempre han estado conmigo en los momentos buenos y malos y siempre me han dado ese ejemplo de perseverancia y superación.

A mi compañero de vida Jhonny que ha estado conmigo en este proceso y me ha brindado siempre su amor y apoyo incondicional.

A la Universidad Técnica del Norte por la formación integral que he recibido durante mi trayectoria como estudiante.

A los docentes de la carrera de Educación Básica quienes han impartido enseñanzas y consejos durante mi formación, especialmente al PhD. Frank Guerra Reyes quien con todo sus conocimientos, experiencia y dedicación por la investigación ha sido un gran apoyo y un ejemplo de superación, perseverancia y éxito.

A las autoridades de la Unidad Educativa Particular Oviedo por haberme permitido realizar mi trabajo de investigación en su institución educativa.

RESUMEN

El ajedrez es una magnífica herramienta y estrategia didáctica dentro del aula por los innumerables beneficios que aporta en quienes lo practican y, además, porque desarrolla cada una de las habilidades cognitivas. En tal virtud, el objetivo de la investigación es proponer el ajedrez como estrategia didáctica para el desarrollo de la atención y memoria en estudiantes de sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Oviedo, año lectivo 2021-2022 y, elaborar una propuesta innovadora como estrategia de solución a la problemática encontrada. La investigación por sus características tiene un abordaje de tipo mixto y descriptiva; en la que se aplicó una entrevista estructurada con diez preguntas a dos docentes, de igual forma una encuesta estructurada con diez preguntas a cuarenta estudiantes de la institución educativa. Los resultados permiten evidenciar que tanto estudiantes como docentes no cuentan con un buen dominio del juego de ajedrez por lo que consideran que es un juego con un alto nivel de dificultad y que hasta el momento ha resultado complicado su aprendizaje; asimismo, los docentes mencionan que el ajedrez contribuye en gran medida al desarrollo de las habilidades cognitivas en sus estudiantes cuando lo practican. En conclusión, es necesario contar con metodologías innovadoras y estrategias didácticas y lúdicas dentro del proceso de enseñanza -aprendizaje del ajedrez para lograr la motivación y participación de los estudiantes.

Palabras claves: ajedrez, enseñanza-aprendizaje, habilidades cognitivas, atención, memoria.

ABSTRACT

Chess is a magnificent tool and didactic strategy within the classroom because of the innumerable benefits it brings to those who practice it and, in addition, because it develops each of the cognitive skills. In this virtue, the objective of the research is to propose chess as a didactic strategy for the development of attention and memory in sixth-year students of basic general education of the Oviedo Private Educational Unit and to elaborate an innovative proposal as a solution strategy to the problem encountered. The research, due to its characteristics, has a mixed approach, of a descriptive type; in which a structured interview with ten questions was applied to two teachers, in the same way a structured survey with ten questions to forty students of the educational institution belonging to the city of Ibarra. The results show that both students and teachers do not have a good command of the game of chess so they consider that it is a game with a high level of difficulty and that so far it has been complicated to learn; They also mention that when practicing chess their cognitive skills are developed so they affirm that chess has great benefits. In conclusion, it is necessary to have innovative methodologies and didactic, playful strategies within the teaching-learning process of chess to achieve the motivation and participation of students.

Keywords: chess, teaching-learning, cognitive skills, attention, memory.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

RESUMEN	8
ABSTRACT	9
INTRODUCCIÓN.....	13
OBJETIVOS	15
Objetivo General.....	15
Objetivos Específicos:	15
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO	16
1.1 Enseñanza – aprendizaje	16
1.1.1 Enseñanza para la comprensión.....	17
1.1.2 La planificación didáctica dentro de la enseñanza para la comprensión.....	18
1.1.3 Aprendizaje.....	19
1.1.4 Estrategias didácticas.....	20
1.2 El juego de ajedrez.....	21
1.2.1 Ajedrez	21
1.2.2 Historia del ajedrez	22
1.2.3 Elementos del juego de ajedrez.....	23
1.2.4 Desarrollo del juego de ajedrez.....	24
1.2.5 Beneficios del ajedrez	25
1.3 Ajedrez y educación.....	26
1.3.1 Ajedrez en la escuela.....	26
1.3.2 Ajedrez como estrategia didáctica	28
1.3.3 Ajedrez y habilidades cognitivas	29
1.4 Habilidades cognitivas	30
1.4.1 Definición de habilidades cognitivas	30
1.4.2 Atención	31
1.4.3 Memoria	32
CAPÍTULO II: MATERIALES Y MÉTODOS	34
2.1 Tipo de Investigación.....	34
2.2 Métodos, Técnicas e Instrumentos.....	34
2.2.1 Método	34
2.2.2 Técnicas.....	35
2.2.3 Instrumentos	35
2.3 Preguntas de Investigación	36

2.4 Matriz de Operacionalización de Variables.....	36
2.5 Participantes.....	37
2.6 Procedimiento y Análisis de Datos.....	37
CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	38
3.1 Encuesta aplicada a estudiantes del sexto año de Educación Básica.....	38
3.2 Entrevista a docentes de sexto año de Educación General Básica.....	45
CAPÍTULO IV: PROPUESTA.....	50
4.1 Nombre de la Propuesta.....	50
4.2 Objetivos.....	50
4.2.1 Objetivo General.....	50
4.2.2 Objetivos Específicos.....	50
4.3 Introducción.....	50
4.4 Contenidos.....	51
conclusiones.....	97
Recomendaciones.....	98
Referencias bibliográficas.....	99
anexos.....	103
Anexo 1. Cuestionario para estudiantes.....	103
Anexo 2. Entrevista para docentes.....	105

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 <i>Componentes del proceso de enseñanza-aprendizaje</i>	16
Figura 2 <i>Planificación didáctica en el formato EpC</i>	19
Figura 3 <i>Proceso del aprendizaje</i>	20
Figura 4 <i>Dominio del juego por parte de los estudiantes</i>	38
Figura 5 <i>Aprendizaje de ajedrez</i>	40
Figura 6 <i>Facilidad de atención en clase</i>	41
Figura 7 <i>Facilidad para recordar contenidos que ya han sido tratados</i>	42

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 <i>Dominio del juego por parte del docente</i>	38
Tabla 2 <i>Nivel de dificultad del juego de ajedrez</i>	39
Tabla 3 <i>Tiempo dedicado al aprendizaje de ajedrez</i>	41
Tabla 4 <i>El juego de ajedrez mejora la habilidad de atención</i>	43
Tabla 5 <i>El juego de ajedrez mejora la habilidad de memorización</i>	44
Tabla 6 <i>Enseñanza de ajedrez de forma divertida</i>	44

INTRODUCCIÓN

Son múltiples los beneficios que aporta el ajedrez en el ámbito educativo y han sido respaldados por varias investigaciones a lo largo de muchos años. Aprender ajedrez es sinónimo de reflexión, desarrollo, fortalecimiento, comprensión y aplicación de conocimientos en diversas circunstancias de la vida; así como también desarrollo cognoscitivo, social y afectivo.

En un estudio realizado por Ávalos et al., (2019) en Buenos Aires sobre la influencia del ajedrez en el desarrollo integral del hombre con el objetivo de “conocer las bondades e incidencias que brinda el ajedrez como juego lúdico en el desarrollo cognitivo, psicomotor y afectivo en el individuo desde su infancia” da una gran contribución a problemas que se han presentado y que han estado relacionados con estos aspectos, donde se utilizó una metodología descriptiva documental y a través del estudio se logró grandes resultados como el mejoramiento del rendimiento escolar con mayor medida en el área de matemática y lectoescritura.

Por otro lado, en una investigación realizada por Manrique (2019) en la Universidad Cooperativa de Colombia sobre el ajedrez como herramienta pedagógica para la enseñanza de las tablas de multiplicar, manifiesta que su objetivo es facilitarles a los niños herramientas para que el aprendizaje de este tema no resulte complicado, sino pueda serlo a través de actividades lúdicas. Dicho estudio presenta como método el estado de arte en donde se muestra todos los estudios realizados anteriormente acerca del tema que permitan recopilar información importante para la investigación. Los resultados sin duda, fueron alentadores ya que el ajedrez es una gran herramienta didáctica, lúdica con la que se puede desarrollar varios aspectos en los estudiantes.

La motivación principal para que esta investigación haya sido posible es que hoy el ajedrez es una potente herramienta pedagógica dentro del aula, que aporta grandes beneficios si es que se la utiliza de forma correcta dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. De igual forma es momento de dejar lado aquellas concepciones erróneas sobre el nivel de dificultad de este juego y enseñar de una forma lúdica a los estudiantes, generando motivación por aprender.

El problema que se evidencia en el desarrollo de la investigación es que en la actualidad son muy pocas las instituciones educativas que dan el ajedrez como materia dentro de la malla curricular; sin embargo, lo principal es que en su mayoría los docentes no se encuentran capacitados para enseñar ajedrez, porque no les gusta, no dominan el juego o simplemente desconocen como impartirlo con sus estudiantes. En la Unidad Educativa Particular Oviedo de la ciudad de Ibarra, en el año lectivo 2021-2022 los docentes mencionan que es importante que exista una estrategia didáctica basada en el ajedrez para introducirla en el proceso de enseñanza-aprendizaje ya que ellos consideran que el ajedrez tiene grandes beneficios y que estos se podrán evidenciar con la práctica continua.

Se justifica este trabajo de investigación ya que tendrá grandes resultados y se dota a la institución educativa de un instrumento que genera una perspectiva más amigable que motiva la participación de los estudiantes; es decir, se les está dando una respuesta informada

a los docentes y a la institución un recurso aplicable en donde los estudiantes se motivarán y participarán. Hay que tener en cuenta que los docentes tienen una iniciativa del ajedrez, pero lo hacen de una forma tradicional por lo que es necesario cambiar ese aspecto dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje del ajedrez.

Los beneficiarios directos de la presente investigación serán los estudiantes de sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Oviedo, así como también la sociedad en donde se desarrollen; puesto que, en ellos se verán evidenciados los resultados de practicar ajedrez en diferentes ámbitos ya sean académicos, sociales, cognitivos o afectivos.

Mediante la propuesta didáctica “Unidad didáctica para la comprensión del ajedrez con metodología EpC” se espera promover el desarrollo de las habilidades cognitivas: atención y memoria en los estudiantes a través del aprendizaje y práctica del ajedrez con la participación activa y colaborativa de todos los estudiantes. Así como también se pretende que los docentes adopten una forma lúdica de enseñar en donde exista una enseñanza para la comprensión y se tome en cuenta la forma de aprendizaje de cada uno de los estudiantes.

Además, hay que tomar en cuenta que el principal impacto que genera esta investigación radica en mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje del ajedrez como materia que implementó la institución educativa. Cabe referir, que al ser considerado el ajedrez una materia no se le está dando la carga horaria correspondiente, ni tampoco se le está dando la relevancia necesaria, por lo que es imprescindible la implementación de una estrategia basada en el ajedrez que contribuya al desarrollo de los procesos cognitivos de los estudiantes y que, además, dote a los docentes de una forma diferente de enseñar el ajedrez en donde se trabaje en equipo y resulte sencilla la comprensión de este juego.

Finalmente, el presente informe se encuentra estructurado por cuatro capítulos: en el primero se fundamenta teóricamente la enseñanza-aprendizaje del ajedrez y los procesos cognitivos, el segundo capítulo de materiales y métodos utilizados durante la investigación donde se especifica todos los instrumentos utilizados, el tercer capítulo de resultados y discusión en donde se tabulan los datos de la encuesta así como también se realiza un análisis de datos de la entrevista y se discute los resultados con investigaciones similares, el cuarto capítulo donde se detalla la propuesta realizada que en este caso consistió en una guía didáctica basada en el ajedrez para su enseñanza-aprendizaje con metodología EpC, posteriormente, se establecen las conclusiones y recomendaciones a las que se ha llegado con el trabajo de investigación.

OBJETIVOS

Objetivo General

Proponer el ajedrez como estrategia didáctica para el desarrollo de la atención y memoria en estudiantes de sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Oviedo.

Objetivos Específicos:

Diagnosticar de qué forma se emplea el ajedrez en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el sexto año de Educación General Básica de la UEP Oviedo.

Sentar las bases teóricas y científicas relacionadas al ajedrez como estrategia para el desarrollo de la atención y memoria.

Diseñar una estrategia didáctica sustentada en el ajedrez para el desarrollo de la atención y memoria en estudiantes de sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Oviedo.

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

1.1 Enseñanza – aprendizaje

La enseñanza-aprendizaje es un proceso simultáneo en el que es fundamental tanto aprender lo que se enseña como enseñar lo que se aprende, este proceso debe ser voluntario para el docente y de igual manera para el estudiante; esto es, que los dos deben estar prestos a enseñar como a aprender ya que todo se encuentra directamente relacionado. Además, es importante mencionar que dentro de la enseñanza-aprendizaje es imprescindible la planificación de contenidos, metodología, actividades y estrategias didácticas para la enseñanza de los temas correspondientes al currículo por parte de los docentes; así como también, los estudiantes deben estar dispuestos a aprender con los recursos proporcionados en el ambiente que se genere en el aula de clase.

Es importante tener en cuenta como se lleva a cabo el proceso de enseñanza. Según Contreras (1990 citado en Benítez, 2007) se puede definir como “un sistema de comunicación que se produce en un marco institucional y en el que se generan estrategias encaminadas a provocar el aprendizaje”. Dicho de otra forma es un proceso en el que existe interacción por parte del docente como del estudiante y en el cual se transmiten conocimientos a partir de metodologías adecuadas en las que es necesario aplicar estrategias didácticas lúdicas e innovadoras para generar un aprendizaje significativo en los estudiantes. Asimismo, es importante tomar en cuenta lo que menciona Guerra Reyes & Naranjo Toro, (2020) “la enseñanza-aprendizaje de los procesos investigativos en las instituciones de educación superior reproduce prácticas didácticas” ya que, de igual forma juegan un rol fundamental dentro del proceso de aprendizaje e investigativo.

El proceso de enseñanza-aprendizaje se encuentra conformado por tres elementos fundamentales los cuáles son: el docente, el estudiante y el contenido o estrategias a tratar (planificaciones). Aunque de cierta forma la enseñanza – aprendizaje es un proceso complejo por todo lo que involucra, es imprescindible mencionar que; una correcta relación entre los elementos que implican la enseñanza-aprendizaje y la manera de sobrellevar este proceso es lo que garantiza un correcto funcionamiento y, por supuesto resultados alentadores en el aprendizaje de los estudiantes.

De acuerdo con Guerra (2020), un formato de planificación debe desarrollar cinco componentes básicos: objetivos, contenidos, metodología, medios didácticos y evaluación. De esta forma habrá un buen desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que los componentes didácticos se encuentran directamente relacionados; la evaluación irá acorde a los contenidos tratados y estos a su vez responderán al objetivo de enseñanza, para lo cual se debe contar con una metodología apropiada en la que se pueda utilizar recursos didácticos que faciliten el proceso de aprendizaje.

Figura 1

Componentes del proceso de enseñanza-aprendizaje



Fuente: (Guerra, 2020)

1.1.1 Enseñanza para la comprensión

La enseñanza para la comprensión EpC es una metodología que se utiliza con el fin de que los estudiantes sean capaces de comprender aquello que se les enseña, se apropien del conocimiento y además, sean capaces de construir su propio conocimiento. Todo esto a través de actividades y estrategias didácticas que permitan una mejor comprensión dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje y generen un aprendizaje significativo.

Cabe mencionar que dentro del modelo de enseñanza para la comprensión EpC, el estudiante no solo va a comprender y dominar los contenidos; sino que, será capaz de relacionar conocimientos previos. Es decir, establecerá vínculos entre todos los conocimientos que han sido adquiridos anteriormente con los nuevos conocimientos, lo que indudablemente facilitará el proceso de aprendizaje a través de hilos conductores que despertarán el interés de quien enseña como de quien aprende.

Guerra (2020), asume como “componentes del proceso enseñanza-aprendizaje desde la EpC: metas de desempeño, tópicos generativos, desempeños de comprensión, medios didácticos y evaluación diagnóstica continua” (p. 52). Estos componentes juegan un papel fundamental dentro del proceso de aprendizaje, ya que están diseñados para que el estudiante comprenda aquello que se enseña y pueda utilizar estos conocimientos en diferentes situaciones.

a. Metas de comprensión

Al hablar de metas de comprensión se alude a los conceptos a través de los cuales los estudiantes llegarán a un aprendizaje por comprensión; es decir, son los hilos conductores de todo el contenido a tratar.

b. Tópicos generativos

Hacen referencia a ideas o conceptos que guirán el aprendizaje; esto es, todo aquello que está planificado por el docente con el fin de ser abordado y se logre generar comprensión en los estudiantes.

c. Desempeños de comprensión

Representa la metodología a utilizarse, es necesaria la aplicación de conocimientos previos para la realización de actividades planteadas por el docente. Además, se debe tener claro los contenidos a tratarse y aquello que el estudiante desea aprender - preliminares, desarrollar su comprensión - investigación guiada y finalmente comprobar todo lo que se ha desarrollado en los estudiantes - de síntesis (Guerra, 2020).

d. Medios didácticos

Los medios didácticos hacen referencia a cualquier tipo de material elaborado por el docente con la intención de ser utilizado con sus estudiantes dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, estos pueden ser libros, infografías, diapositivas, video, imágenes, etc. Además, se puede mencionar que estos al representar una guía de aprendizaje para los estudiantes es necesario que despierten interés y motivación; más aún tratándose de la enseñanza del ajedrez como materia en el aula.

Medina & Salvador (2009 citado en Guerra, 2020) mencionan a los medios de didácticos como:

Cualquier recurso que el profesor prevea emplear en el diseño o desarrollo del currículum -por su parte o la de los estudiantes- para aproximar o facilitar los contenidos, mediar en las experiencias de aprendizaje, provocar encuentros o situaciones, desarrollar habilidades cognitivas, apoyar sus estrategias metodológicas o facilitar o enriquecer la evaluación (p. 201).

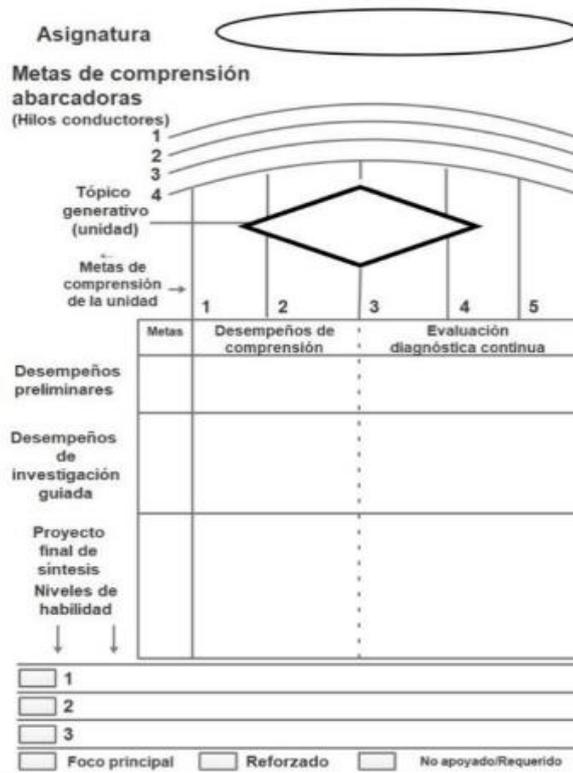
1.1.2 La planificación didáctica dentro de la enseñanza para la comprensión

Enseñar a comprender ha adquirido gran relevancia en los últimos años y por ello, es necesario que dentro del proceso de enseñanza del ajedrez exista una planificación didáctica orientada a que los estudiantes lleguen a la comprensión. A través de las actividades que se plantean, el estudiante puede profundizar más la información aparte de la que ha sido proporcionada por el docente y sobre todo aplicar los conocimientos que han sido aprendidos; produciendo nuevos conocimientos.

Por lo tanto, para la planificación de los contenidos a tratar en la enseñanza del ajedrez se utiliza el formato de enseñanza para la comprensión en el que como lo había manifestado Guerra (2020), se deben ubicar los siguientes elementos: “metas de comprensión, tópicos generativos, desempeños de comprensión, medios didácticos y evaluación diagnóstica continua”.

Figura 2

Planificación didáctica en el formato de EpC



Fuente: (Guerra, 2020)

1.1.3 Aprendizaje

El proceso de aprendizaje es una actividad que se da de forma individual, se suele considerar como la consecuencia de las distintas actividades cognitivas; como son la intención de aprender y todas las acciones que se realicen para llegar a este fin. A través, de todo esto se puede asimilar e interiorizar la información; es decir; se puede llegar a aprender, teniendo en cuenta que dentro del aprendizaje intervienen factores como la motivación, conocimientos previos y experiencia.

Es significativo que dentro del aprendizaje se utilicen varias habilidades cognitivas como el comprender, analizar, aplicar, razonar, etc., ya que se tendrán mejores resultados dentro del proceso de aprendizaje. De acuerdo a la clasificación de los procesos de aprendizaje realizada por Beltrán (1998), es importante tomar en cuenta los siguientes aspectos:

Figura 3

Proceso del aprendizaje



Fuente: Adaptado de Beltrán, 1998

Al considerarse una actividad individual el proceso de aprendizaje se puede decir que, existe un sin número de concepciones acerca del aprendizaje; ya sea conductista, cognitivista, significativo, por descubrimiento o autónomo. Es preciso mencionar que, la experiencia es una condición esencial para el aprendizaje porque integra conocimientos y destrezas a lo largo de la vida y para ello, es necesario que exista una práctica adecuada y continua del ajedrez por parte de los estudiantes ya que la experiencia se adquiere a través de la práctica (Heredia & Sánchez, 2013).

1.1.4 Estrategias didácticas

Se puede definir a las estrategias didácticas como una serie de procedimientos, métodos o actividades que se realizan para cumplir con los objetivos planteados dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Es importante establecer que dichas estrategias permiten mejorar la calidad educativa, así mismo facilitan el aprendizaje de los estudiantes cumpliendo con los objetivos trazados previo a realizarse el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Chacón (2013), menciona que es necesario el uso de estrategias innovadoras que favorezcan el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes. Es ahí donde radica la importancia de utilizar estrategias didácticas ya que, a través de estas estrategias tanto docentes como estudiantes planifican y organizan acciones que vayan direccionadas a lograr el éxito dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. El ajedrez hoy en día es visto como una potente herramienta didáctica cuyas características lúdicas hacen que las personas, de forma especial los niños desarrollen sus capacidades intelectuales, de una forma divertida; implicándoles

así en el proceso de enseñanza-aprendizaje y logrando que los estudiantes construyan un aprendizaje significativo.

Actualmente, el proceso de enseñanza-aprendizaje requiere de estrategias didácticas innovadoras que puedan servir de apoyo en el aprendizaje de los estudiantes; y, por supuesto que dichas estrategias sean innovadoras y aplicables dentro del aula de clase. Con el fin de que se implique a los estudiantes y a su vez construyan y logren metas dentro del proceso de aprendizaje. Dentro de las estrategias didácticas que han despuntado en este momento se encuentra:

- Aprendizaje basado en problemas
- Aprendizaje cooperativo
- Aprendizaje basado en proyecto
- Enseñanza por descubrimiento
- El juego de ajedrez

Las estrategias que se pueden emplear en el proceso de enseñanza del ajedrez son numerosas y por supuesto, todo depende del docente quien será el encargado de manejarlas con el fin de despertar el interés y motivar el aprendizaje del ajedrez en sus estudiantes. Es por ello, que la metodología empleada en la enseñanza de este juego se centrará en la participación activa del estudiante en donde se evidencie interacción y participación tanto de los docentes como de los estudiantes.

1.2 El juego de ajedrez

1.2.1 Ajedrez

El ajedrez es un juego intelectual, un juego de estrategias en el cual se enfrentan dos formas de pensar y permite el desarrollo de habilidades cognitivas, afectivas y sociales. Asimismo, es una herramienta didáctica y lúdica que puede emplearse dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje en las instituciones educativas.

De acuerdo con Blanco (2018), “el ajedrez es un juego de mesa y se practica entre dos personas llamadas ajedrecistas. Cada uno de ellos conduce un equipo de 16 figuras que son desplazados sobre un tablero cuadrado de 64 casillas; blancas y negras”. Por lo tanto, los jugadores serán los encargados de realizar los movimientos posibles en el tablero de ajedrez con el fin de ganar el juego.

Aprender ajedrez es sinónimo de reflexión, desarrollo, fortalecimiento, comprensión y aplicación de conocimientos en diversas circunstancias de la vida; así como también desarrollo cognoscitivo, social y afectivo. No hay duda que el ajedrez brinda herramientas necesarias para potenciar las habilidades de quienes lo practican y que es una potente herramienta pedagógica dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje al ser un juego intelectual y lúdico.

Asimismo, el Instituto Nacional de Educación Física (INEFI) define al ajedrez como:

Un juego competitivo entre dos personas, cada una de las cuales dispone de 16 piezas que se colocan sobre un tablero dividido en 64 casillas. En su versión de competición está considerado como un deporte. Originalmente inventado como un juego para personas, a partir de la creación de computadoras y programas comerciales de ajedrez una partida de ajedrez puede ser jugada por dos personas, por una persona contra un programa de ajedrez o por dos programas de ajedrez entre sí. (INEFI, 2017, pág. 18)

Por otro lado, también es importante hablar de ajedrez educativo ya que ese es el enfoque con el cual se ha incluido al ajedrez dentro del aula, teniendo en cuenta todos los beneficios que tiene como estrategia pedagógica. Escobar & Escobar (2018), mencionan que el ajedrez tiene grandes beneficios formativos y que influye en el desarrollo integral de quienes lo practican. Es por ello, que hoy en día existe una mayor demanda de incorporación del ajedrez dentro de las instituciones educativas como una asignatura innovadora y con un enfoque cognitivo para los estudiantes.

Es imprescindible darle la relevancia que merece al ajedrez, no solo como un juego sino como estrategia didáctica dentro del aula. Ya lo dice la declaración del Parlamento Europeo, en donde manifiesta la importancia de que se incorpore ajedrez dentro de la malla curricular en las instituciones educativas.

Sea cual sea la edad del niño, el ajedrez puede mejorar su atención, concentración, paciencia y persistencia y puede ayudarlo a desarrollar el sentido de la creatividad, la intuición, la memoria y las competencias, tanto analíticas como de toma de decisiones; que el ajedrez enseña asimismo valores tales como la determinación, la motivación y la deportividad. (Parlamento Europeo, 2012, párr. 6)

1.2.2 Historia del ajedrez

La historia del ajedrez remonta de hace varios años y ha sido considerada como un proceso de evolución y de aprendizaje, debido a que se han dado varios cambios tanto en las reglas del juego, significado de las piezas y sus movimientos. Al inicio se consideraba solo como un deporte; no obstante, hoy se lo considera como una herramienta pedagógica con grandes beneficios dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los primeros registros arqueológicos proceden del siglo V en la India y lo sitúan como el epicentro de su nacimiento, en donde se lo denominaba como un juego de entretenimiento de guerra; sin embargo, algunos historiadores consideran que su iniciación se dio en la civilización egipcia. Así mismo, es preciso mencionar que de este juego solo podían disfrutar las personas de clase social alta y con el pasar del tiempo se fue extendiendo a las demás clases sociales. Alrededor del siglo IX, el ajedrez llega a la Península Ibérica siendo ya un juego muy conocido y empiezan a escribirse los primeros libros (Santo Domingo, 2017).

Las reglas que se manejan actualmente son muy similares a las que se utilizaban en tiempos antiguos, luego se va reconociendo a los mejores en el torneo internacional de ajedrez organizado en Madrid, en el siglo XVIII la supremacía pasa a jugadores italianos, franceses e ingleses. Siendo ya el ajedrez un juego muy popular entre aquellos que eran considerados inteligentes en el siglo XIX se destacan grandes jugadores en Alemania y el ajedrez pasa de

ser un juego a ser competición entre quienes lo practican con lo que se crea la Federación Internacional de Ajedrez (FIDE) denominando al ajedrez como un deporte en 1924.

Al haber sido considerado al ajedrez como un juego, un deporte descubren que éste también tiene una dimensión científica ya que todos los jugadores más destacados y grandes personajes que lo han practicado poseían capacidades intelectuales sobresalientes con lo que se puede afirmar la frase mencionada por el científico y filósofo Leibniz, “el ajedrez es demasiado juego para ser ciencia y demasiada ciencia para ser juego”, pero no únicamente es considerado como ciencia sino también como arte y por qué no como terapia desde un punto de vista psicológico.

No obstante, después de todos estos aspectos con los que se ha denominado al ajedrez como juego, deporte, ciencia y arte; aún queda más por descubrir y posiblemente sea lo más importante y es que el ajedrez dentro de la educación es una de las herramientas pedagógicas más importantes y completas que existe por la cantidad de habilidades que se puede desarrollar a través de su práctica dentro o fuera del aula (Santo Domingo, 2017).

1.2.3 Elementos del juego de ajedrez

Para jugar ajedrez es necesario contar con un tablero cuadrulado de 64 casillas, el cual debe tener la mitad de las casillas de color blanco y la otra mitad de casillas de color negro. Además, cada jugador debe contar con 16 piezas que estarán distribuidas en: un rey, una reina, dos alfiles, dos caballos, dos torres y 8 peones (INEFI, 2017).

Tablero de ajedrez

El tablero de ajedrez está dividido en 64 casillas entre blancas y negras. Es importante conocer que las casillas se alternan entre colores blancos y negros y que dentro de los elementos de ajedrez se tiene:

Fila: se enumeran del “1 al 8”, desde la primera fila de las piezas blancas.

Columna: se nombran con letras minúsculas desde la “a – h” empezando por la columna izquierda de las piezas blancas.

Diagonal: se forman con la agrupación de todas las casillas que se encuentren en posición diagonal.

Cabe mencionar, que un tablero de ajedrez puede encontrarse denotado con números o letras que ya han sido mencionadas anteriormente y que es importante que las piezas de ajedrez se coloquen de forma correcta sobre el tablero con el fin de que se pueda establecer una buena partida y movimientos pertinentes.

Piezas de ajedrez

Para diferenciar las piezas de un jugador y de otro existen piezas de color blanco y negro, cada uno contará con 16 piezas de ajedrez ya sean blancas o negras (un rey, una dama, dos alfiles, dos torres, dos caballos ocho peones) los cuales se detallan a continuación:

El Rey: se puede mover en cualquier dirección ya sea horizontal, vertical, o diagonal y, es la pieza más importante del juego.

La Reina o Dama: también se puede mover en cualquier dirección y es capaz de avanzar o retroceder evitando enfrentarse con otra pieza, tiene el valor más alto de las piezas.

Los Alfiles: Su movimiento es únicamente diagonal ya sea adelante o hacia atrás, puede avanzar cuanto quiera, por supuesto si no hay otra pieza que obstaculice su paso.

Las Torres: sus movimientos son verticales u horizontales, de igual manera puede avanzar las casillas que sea posible; siempre que no se encuentre con otra pieza de ajedrez en su camino.

Los Caballos: su jugada es en “L”; es decir, que puede avanzar dos casillas horizontalmente y una vertical o dos casillas verticales y una horizontal como sea el caso. Además, la pieza de caballo cuenta con una característica singular y es que es la única pieza que puede saltar o atravesar a otras piezas.

Los Peones: puede moverse solo una casilla en dirección vertical; sin embargo, al iniciar el juego y al ser su primer movimiento, tiene la potestad para avanzar una o dos piezas según considere oportuno el jugador. Asimismo, algo importante que mencionar es que el peón puede asumir el rol que el jugador crea conveniente; para ello, debe llegar a la última fila en el tablero del contrincante.

Valor de las piezas de ajedrez

Todo aquel que va a jugar ajedrez debe conocer el valor de cada una de las piezas de ajedrez; puesto que, no todas las piezas valen por igual como; por ejemplo, la dama siempre equivale más que un alfil o un peón y, además, se es fundamental conocer que aquel que tenga las piezas blancas es quien empezará el juego.

Se atribuye diversos valores en el ajedrez; sin embargo, de acuerdo a (INEFI, 2017), las piezas de ajedrez pueden corresponder a los siguientes valores: la dama equivale a nueve puntos, la torre toma un valor de cinco puntos, así como también el caballo y el alfil equivalen a tres peones; y por supuesto, el rey tiene un valor incalculable ya que no puede ser capturado y si llegara a serlo el juego se termina, por lo que es necesario que se realicen las jugadas correspondientes con el fin de salvaguardar al rey.

No obstante, vale la pena aclarar que las piezas no tienen valor únicamente por encontrarse en el tablero; por el contrario, adquieren valor por la forma en que son colocadas en el juego. Además, es importante aludir acerca de la importancia del peón dentro del juego, ya que en ciertas ocasiones se cree que no tiene mucho valor; sin embargo, éste puede convertirse en una pieza muy valiosa durante el juego, incluso podría llegar a tomar la posición de la reina durante la partida siempre y cuando llegue a la última fila del oponente.

1.2.4 Desarrollo del juego de ajedrez

En cuanto al desarrollo del juego de ajedrez se puede evidenciar que una partida de ajedrez se divide en tres partes principales las cuales son: apertura del juego, el medio juego y el

final del juego. Aunque, durante una partida de ajedrez puede ser complicado diferencia cada de una de las etapas ya que los jugadores se encontrarán concentrados en el juego. Sin embargo, es necesario conocer cada una de estas etapas.

Apertura

Es el inicio de la partida, en donde los jugadores empiezan a colocar cada una de sus piezas de ajedrez sobre el tablero. Luego, se procederá a mover las piezas con el fin de ponerlas en posición de ataque; es decir, se deben colocar las piezas de una forma estratégica para poder atacar al adversario, y, de igual forma defender sus posiciones.

Medio juego

Hace referencia a saber usar de una forma estratégica todas las piezas, dicho de otra forma, que con todas las jugadas que se realicen se pueda llegar al centro del tablero con más piezas a su favor; esto con el objetivo de tener más espacio y oportunidad para agilizar el ataque al otro jugador o también para poder retroceder y defender cada una de sus piezas.

Final del juego

Como su nombre lo indica en esta posición los jugadores se encuentra muy cercanos al “jaque mate” (que es una situación en donde la pieza del rey de uno de los dos jugadores se encuentra amenazado por otra pieza y sin salida); de igual forma en esta etapa se evidenciará la escasa disponibilidad de piezas, lo que provocará una situación en la que los jugadores deberán defender las piezas con las que cuente y, además, evitar perder la partida.

1.2.5 Beneficios del ajedrez

Al hablar de ajedrez es importante mencionar que contribuye al desarrollo de los procesos de cognición; es decir, que aquellos que practiquen este juego constantemente se encuentran en la capacidad para enfrentarse a los retos de la vida diaria. Esto debido a que, los estudiantes desarrollarán varias habilidades durante el proceso de aprendizaje del ajedrez, así como también obtendrán grandes beneficios en diferentes aspectos como cognitivos, emocionales y sociales.

Atención y concentración: siendo una de las habilidades que se desarrolla con mayor rapidez por la alta demanda de atención que exige este juego, ya que si alguien quiere ganar el juego no puede perder de vista el objetivo.

Análisis y síntesis: por todo el trabajo que debe realizar el estudiante al planear posibles jugadas y todo el trabajo que debe realizar para ganar el juego.

Creatividad e imaginación: el estudiante debe encontrarse en la capacidad de crear, imaginar, diseñar o prever diferentes jugadas para salir victorioso del juego.

Flexibilidad: es importante tener en cuenta que durante el juego de ajedrez todo puede cambiar, no todo está dicho y nada se puede prever; al ser un juego con alta demanda

intelectual no siempre se van a realizar las mismas jugadas. Por el contrario, el estudiante debe estar en la posibilidad de tomar de tomar decisiones y cambiar sus estrategias de juego.

Pensamiento lógico-matemático: al practicar constantemente el ajedrez, es evidente y comprobado que el juego de ajedrez se encarga de estimular este tipo de inteligencia en quienes lo practiquen.

Cálculo mental: es ineludible que con la práctica constante del ajedrez esta habilidad se desarrolle en los estudiantes por la demanda intelectual que requiere, ya que es necesario que se juegue con las diferentes posiciones, estrategias, movimientos de piezas en el tablero de ajedrez.

Control emocional: los estudiantes deben ser capaces mantener un gran control emocional, esto hace referencia a controlar sus impulsos, no tomar decisiones a la ligera, ni dejarse llevar por el momento. Por el contrario, deben poder canalizar sus emociones y, por su puesto estar conscientes de que es probable ganar como perder.

Responsabilidad: al momento de asumir las consecuencias de sus actos, ya que no puede culpar a los demás de sus decisiones en el juego ya que nadie más participó en el juego de ajedrez.

Empatía: sin duda, es esta una de las emociones que más se trabaja en el juego de ajedrez ya que es necesario saber ponerse en el lugar del otro jugador. Dicho de otra manera, tratar de entender el juego del contrincante para así poder adelantarse a las jugadas.

Autoestima: el ajedrez al ser un juego mental requiere de más trabajo que los demás; es por ello, que para poder ganar las jugadas se debe empezar trabajando la autoconfianza en uno mismo para así empoderarse del juego.

Toma de decisiones: los jugadores de ajedrez al encontrarse en una partida deben ser capaces de tomar las decisiones que mejor consideren en ese momento, sobre todo ante las dificultades que se le presenten, los movimientos en el juego no pueden ser a la ligera.

1.3 Ajedrez y educación

1.3.1 Ajedrez en la escuela

Existen varias investigaciones en las cuales se habla del ajedrez como herramienta pedagógica dentro del ámbito escolar y es que contribuye al desarrollo de habilidades como memoria, análisis, concentración, toma de decisiones, flexibilidad, adaptación a los cambios, respeto hacia los demás y a todas las reglas del juego; así como también contribuye al desarrollo de todo tipo de capacidades que pueden ser utilizadas en cualquier aspecto de la vida.

Al hablar de ajedrez en la escuela o ajedrez educativo se debe tomar en cuenta que representa una magnífica herramienta de apoyo dentro del proceso de enseñanza aprendizaje. Fernández Amigo (2016), manifiesta que “El ajedrez educativo es un extraordinario recurso

formativo de primer orden, porque desarrolla las capacidades intelectuales del individuo; es una herramienta que enseña a pensar de manera lúdica”. Asimismo, se puede aludir que es indispensable que en contexto en el cual nos encontramos los docentes cuenten con estrategias innovadoras dentro del aula y, además, con estrategias lúdicas ya que de esa forma se puede captar la atención de los estudiantes.

La Comisión para las escuelas de la FIDE en 1984 se pronunció acerca de los múltiples beneficios al incorporar el ajedrez en las escuelas porque la práctica de éste contribuye en el desarrollo de la memoria, atención, creatividad, desarrollo de las inteligencias, etc., con lo que se dio a conocer la importancia del ajedrez educativo y su incidencia en el sistema escolar. Por lo tanto, el Parlamento Europeo en el 2012 resolvió implementar el ajedrez en los programas curriculares de las instituciones educativas; así como también promovió su implementación por los todos los estados que lo conforman. Posterior, el Parlamento Español en el 2012 aprueba la implementación y práctica continua del ajedrez tanto en escuelas como en espacios públicos (Santo Domingo, 2017).

Manrique (2019), señala que “en muchos países como Japón, Rusia, Chile, Argentina, México, Suiza, Cuba, Brasil, España y gran parte de Europa han implementado el ajedrez como materia obligatoria dentro del currículo”, esto por los múltiples beneficios que tiene y, porque ayuda al desarrollo de muchos aspectos; el juego de ajedrez fomenta la motivación y participación de los estudiantes y, además, produce un gran desarrollo de las habilidades cognitivas en todos quienes lo practiquen.

Indudablemente, enseñar ajedrez en las escuelas es necesario por todos los beneficios que este juego representa; como el incremento de habilidades cognitivas, mejora en el rendimiento académico, desarrollo de la concentración y memoria, quienes juegan ajedrez deben asumir la responsabilidad de sus decisiones así como las consecuencias de las mismas, aprender a aceptar la derrota, contribuye a la mejora del sentido de autoconfianza y autoestima; así como también el juego se puede desarrollar en un ambiente totalmente sociable y no agresivo.

Los estudiantes que practican ajedrez desarrollan más su inteligencia que aquellos que no lo hacen, además de muchos otros beneficios que aporta este juego; como el hecho de saber ganar y perder, la empatía, el autocontrol, la administración del tiempo y el pensamiento flexible y autocrítico que cada jugador debe hacerse para saber dónde se ha equivocado, mejorar y no volver a cometer ese error. Cabe mencionar, que el aprendizaje del ajedrez es transferible a la vida real; es decir, que se puede utilizar en cualquier momento de la vida cotidiana (García, 2021).

Por otro lado, se debe aludir que el ajedrez tiene enormes virtudes aparte de las que han sido mencionadas anteriormente, entre ellas el desarrollo del pensamiento crítico, disciplina, organización y creación de hábitos de estudio, entre otras. Además, es necesario acotar que el objetivo de incluir ajedrez en el aula no es formar deportistas, ni competidores; por el contrario, que todos aquellos estudiantes lleguen a dominar el juego y ponerlo en práctica ya sea dentro o fuera del aula de clase.

Para una buena enseñanza del ajedrez dentro del aula es preciso, tener en cuenta que es necesario un buen dominio del juego por parte de los docentes; es decir, que los docentes deben recibir una capacitación adecuada, así como bases que puedan ser utilizadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje con sus estudiantes. Cabe recalcar, que son los docentes quienes estarán a cargo de la enseñanza de este juego y para ello es necesario su implicación y contar con una metodología adecuada para llevar a cabo este proceso de enseñanza (Amigó & Serra, 2017).

Además, es importante conocer que la incorporación del ajedrez dentro de las escuelas hoy en día está visto como innovación educativa, esto debido a todos los beneficios que ofrece al introducirlo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, tomando en cuenta que aporta de forma positiva en los estudiantes ya sea de forma intelectual, emocional o social y, sobre todo, al incorporarlo como asignatura el ajedrez desarrolla en gran medida las habilidades cognitivas de todos los estudiantes.

De igual forma, es importante mencionar que para muchos incorporar el ajedrez en el aula sigue teniendo limitaciones, ya que aún existen ciertas concepciones erróneas acerca del nivel de dificultad que representa el juego de ajedrez. Para Blanco (2007), “existen limitaciones enmarcadas en viejos esquemas, en los cuales se asocia al ajedrez con procesos lógicos y razonamiento”. Es decir, que aún existen creencias de que el ajedrez es un juego solo para inteligentes por lo que esto puede hacer complejo el proceso de aprendizaje.

Sin embargo, la introducción del ajedrez en el aula permite inhibir los prejuicios acerca de este juego como las creencias que aún existen acerca de que el ajedrez es solo para inteligentes o que su práctica es difícil y aburrida y que, por ello, no todos pueden aprender a jugar ajedrez.

1.3.2 Ajedrez como estrategia didáctica

La práctica del ajedrez dentro de la escuela comprende una gimnasia cerebral; es decir, que al jugar ajedrez se realizan una serie de conexiones neuronales lo que produce el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales, por lo que se convierte en una importante estrategia pedagógica y lúdica para los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje. “En la actualidad, uno de los recursos pedagógicos con más repercusión en los centros educativos se encuentra relacionado con un deporte como el ajedrez” (Bustamante & Segura, 2018, pág. 75). Es ahí donde radica la importancia de la enseñanza-aprendizaje del ajedrez en los estudiantes y, de igual manera su utilización como estrategia ya que aporta significativamente al desarrollo de los estudiantes en aspectos intelectuales y emocionales.

Ya lo menciona García (2019), “El ajedrez es una herramienta pedagógica de primer nivel para cualquier docente” y es que su aseveración es totalmente cierta, gracias al dominio que tiene del juego, sus años de experiencia y, por supuesto, sus investigaciones sobre los beneficios que aporta el ajedrez en el aula le permiten afirmar que este juego al ser introducido dentro del currículo y utilizarlo como herramienta didáctica con los estudiantes se convertirá en un gran apoyo en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El ajedrez, al ser considerado un juego lúdico y que despierta interés en muchos estudiantes, se lo puede considerar como una potente estrategia pedagógica para que todos quienes lo practiquen ya sean niñas, niños o jóvenes resulten beneficiados en cuanto al fortalecimiento de sus habilidades mentales, así como también se observarán cambios notables en su proceso de aprendizaje, no solo en su rendimiento académico sino en habilidades para hacer frente a situaciones de la vida real.

Actualmente, la educación exige una serie de cambios, transformaciones e innovación educativa en cuanto al proceso de enseñanza-aprendizaje y más aún si se habla de Educación General Básica ya que es en los niños y niñas donde se puede lograr cambios significativos. Nortes Martínez y Nortes Checa (2015 citados Arnal & Vera, 2021), señalan que “desde el punto de vista de desarrollo del currículo, pudo comprobarse que el ajedrez es un recurso didáctico muy útil para trabajar los cinco bloques que corresponden al currículo de matemáticas” (pág. 3). Cabe recalcar, que por las características del juego de ajedrez y por su transversalidad es adaptable a las demás asignaturas que se ven en primaria, aportando grandes beneficios en cualquier área que el ajedrez se desarrolle.

1.3.3 Ajedrez y habilidades cognitivas

El desarrollo de habilidades cognitivas dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje requiere del uso de estrategias innovadoras y lúdicas, a través de las cuales los estudiantes puedan fortalecer sus procesos cognitivos, una de las estrategias más completas que existe es el ajedrez. Sin lugar a duda el ajedrez permite el desarrollo intelectual y cognitivo de los estudiantes, es así como Blanco (2007), señala que “el ajedrez en el aula es el indicado para las habilidades cognitivas, así como también para la resolución de problemas que se presentan a lo largo de la vida” (pág. 81). Por tal razón, el ajedrez aporta grandes beneficios al desarrollo cognitivo de quienes lo practican y además, genera un aprendizaje significativo de en los estudiantes debido a que las habilidades que desarrollen las pueden utilizar en diferentes aspectos de la vida.

En la educación primaria los cambios que se han divisado en los últimos tiempos exigen una transformación en el proceso de enseñanza-aprendizaje por parte de de los docentes; para ello, es sustancial que cuenten con estrategias didácticas y lúdicas que permitan el desarrollo de todas las capacidades que tienen los estudiantes, en especial de las habilidades cognitivas que son las que harán más sencillo su proceso de aprendizaje. De esta forma surge la necesidad de utilizar el ajedrez con un enfoque cognitivo; es decir, como estrategia para el desarrollo de estos procesos lo que posibilitará un aprendizaje significativo.

Para utilizar el ajedrez como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje es importante tener en cuenta la relación que existe entre el ajedrez y la lúdica, ya que al ser considerado un juego se genera más aceptación por parte de los estudiantes y por lo tanto, una mayor motivación para aprender y participar. Además, de que el ajedrez como estrategia pedagógica contribuye a complementar a las asignaturas de la malla curricular y lograr cambios significativos en el aula.

Indudablemente, el ajedrez puede contribuir de manera significativa al desarrollo de habilidades cognitivas en los niños que lo practican, haciendo énfasis en la atención y memoria que son las habilidades intelectuales que más se desarrollan con la práctica constante de este juego. Por esta razón, es indispensable que se siga impulsando la enseñanza y aprendizaje del ajedrez en los estudiantes, ya que es una estrategia pedagógica que aporta innumerables beneficios en todos aquellos que lo utilizan. Además, de que la práctica de ajedrez garantizará el desarrollo o fortalecimiento de habilidades cognitivas.

Cabe referir, que el ajedrez es una excelente herramienta dentro del aula y que contribuye no solo al desarrollo de los procesos cognitivos; por el contrario, aporta múltiples beneficios. Como lo menciona Blanco (2007), el ajedrez ayuda al desarrollo de la inteligencia cognitiva como emocional, refuerza valores y potencia habilidades y destrezas.

1.4 Habilidades cognitivas

1.4.1 Definición de habilidades cognitivas

De acuerdo con Suárez (2016), las habilidades cognitivas son una serie de procesos a través de los cuales se puede introducir conocimientos que serán útiles de forma inmediata o se podrán utilizar posteriormente, asimismo se debe considerar todas las habilidades que intervienen en este proceso como son: la inteligencia, la atención, la memoria y el lenguaje, etc. Es decir, que los procesos o habilidades cognitivas representan las capacidades de las personas a través de las cuales se puede desarrollar conocimiento y ponerlo en práctica cuando se considere necesario.

Los procesos cognitivos son un conjunto de capacidades que permiten que la información que han recibido sea procesada, almacenada y recuperada, son fundamentales para que se produzca el conocimiento y que pueda ser utilizado posteriormente en las diferentes situaciones que se puedan presentar. Es preciso mencionar que todos los procesos cognitivos pueden ser desarrollados provocando así, una mejora de sus capacidades.

Las habilidades intelectuales que poseen todas las personas se pueden fortalecer a través de diferentes estrategias, herramientas o juegos. Entre ellos, está el ajedrez que una excelente herramienta que con la práctica constante contribuye al desarrollo de habilidades cognitivas, todo esto se puede lograr con actividades planificadas y estructuras que servirán para el desarrollo de la atención, concentración, memoria, inteligencia, creatividad, etc.

Cabe mencionar que hoy en día las estrategias didácticas o pedagógicas resultan ser indispensables dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje y más aún cuando se trata del desarrollo de habilidades cognitivas en niños y niñas; facilitando así el aprendizaje y contribuyendo a que los estudiantes generen un aprendizaje significativo y sean capaces de construir su propio conocimiento y, además, utilizarlo en la vida diaria.

Ya se ha aludido anteriormente que las estrategias didácticas juegan un rol fundamental dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje ya que son todas las acciones encaminadas a facilitar este proceso y hacerlo más enriquecedor, en donde los estudiantes sean partícipes directos dentro del proceso de aprendizaje y puedan fortalecer sus habilidades cognitivas desde edades tempranas. Es por ello, que radica la importancia de manejar diferentes

estrategias didácticas que contribuyan al desarrollo de los diferentes procesos cognitivos; por supuesto, haciendo énfasis en la atención y memoria.

De acuerdo con Toala et al. (2018), las estrategias didácticas tienen un determinado propósito, en este caso desarrollar los procesos cognitivos que son fundamentales dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, para los autores los tipos de estrategias más adecuadas para fomentar el desarrollo de las habilidades cognitivas son las siguientes:

- **Estrategias cognitivas:** que van encaminadas al desarrollo cognitivo del estudiante, así como también a lograr que se genere un aprendizaje significativo; mismo que se logra con la estimulación en el proceso de aprendizaje.
- **Estrategias metacognitivas:** este tipo de estrategias con aquellas que se centran en que los estudiantes logren razonar ya analizar a través del conocimiento adquirido en el proceso de aprendizaje.
- **Estrategias lúdicas:** las estrategias lúdicas actualmente son muy importantes dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje; es decir, son esenciales por todas las actividades, acciones y métodos que estas estrategias comprenden ya que se lo realiza a través de juegos en donde los estudiantes se encuentran prestos a aprender y se podrá captar la atención y participación de todos. Es así como, el ajedrez es una potente estrategia didáctica lúdica que genera grandes beneficios en quienes lo practican, desarrollando no solo las habilidades cognitivas, sino también muchas otras que podrán ser puestas en práctica en el día a día. Asimismo el ajedrez además de ser una estrategia lúdica también es una estrategia innovadora.
- **Estrategias tecnológicas:** a través de todo el avance que se ha presenciado, hoy en día a través de la tecnología es posible el desarrollo de habilidades cognitivas en estudiantes, con el uso moderado y adecuado de las distintas herramientas tecnológicas.
- **Estrategias socio-afectivas:** este tipo de estrategias generan un desarrollo en los procesos cognitivos de los niños y niñas ya que se puede estimular sus conocimientos y lograr resultados alentadores en el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de la relación de afectividad que exista entre el docente y los estudiantes.

Tal y como acaba de exponerse en los párrafos anteriores, es fundamental que se promueva el desarrollo de los procesos cognitivos en niñas y niños porque son habilidades necesarias durante todo el proceso de enseñanza-aprendizaje y para que todas estas habilidades trabajen de forma conjunta y coordinada; recibiendo información, seleccionándola, procesándola, elaborándola, almacenándola y accediendo a ella siempre que sea necesario. Es decir; es importante el desarrollo de todas las habilidades cognitivas en edades tempranas para que de esta forma los estudiantes puedan hacer uso al máximo de todas sus capacidades, para la cual es necesario que se utilicen estrategias didácticas, innovadoras y lúdicas que contribuyan al desarrollo de estos procesos.

1.4.2 Atención

La atención es uno de los procesos cognitivos que sin duda requieren de un gran desarrollo en niños, niñas y adolescentes; ya que a través de esta capacidad se puede seleccionar la

información relevante y se puede dirigir todos los procesos o actividades a realizar; es importante que los seres humanos puedan discernir estímulos externos e internos y seleccionarlos y para ello es fundamental que exista un aumento de atención que conllevará a otro tipo de capacidad como lo es la concentración.

El desarrollo de la atención en niñas y niños es sumamente importante puesto que permite enfocar de manera voluntaria el interés y la consciencia en algunas situaciones como lo menciona Suárez (2016), “la atención es la capacidad de seleccionar la información sensorial y dirigir los procesos mentales”. Es decir, la atención es aquella capacidad que permite recibir información, seleccionarla y relacionarla con experiencias anteriores que se encuentran guardadas en la memoria, de esta forma haciendo más sencillo el proceso de prestar atención ante cualquier situación.

Indudablemente, la atención es una de las capacidades que mejor se desarrollará con la práctica del ajedrez ya que para jugar se necesita estar muy atento a todas las jugadas del contrincante. Escobar & Escobar (2018), señalan que “nada como el reto del juego de ajedrez para captar la atención del alumnado”. Es indispensable la atención y concentración para ganar la partida pero lo más interesante es que con la práctica constante del ajedrez, esta habilidad se potenciará cada vez más y más logrando así grandes resultados en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, ya que se conseguirá tener la atención de los niños y niñas durante las explicaciones que el docente imparta en el aula de clase.

Asimismo, el aprendizaje del ajedrez además de generar grandes beneficios en quienes lo practican es un potente aliado dentro del desarrollo de los procesos cognitivos; aprender a jugar ajedrez y practicarlo ayuda a mejorar la atención en todos los aspectos de los niños y niñas. Ya que resultará más sencillo prestar atención a las indicaciones que da el docente en clase o en cualquier lugar, de igual forma los estudiantes tendrán mayor facilidad de concentración; esto debido a que los estudiantes tendrán que prestar toda la atención posible durante todo el juego, en cada una de los movimientos.

Cabe mencionar, que la atención y concentración son problemas que se han venido evidenciando durante todo este tiempo en los estudiantes dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje; es por ello, que el juego de ajedrez es una estrategia lúdica, didáctica e innovadora capaz de captar la atención de quienes lo practican. Logrando de esta forma que la habilidad de la atención se desarrolle en gran medida en los estudiantes; y como consecuencia también se desarrollará la habilidad de concentración mientras más practiquen el ajedrez, ya sea dentro o fuera de clase.

1.4.3 Memoria

Como lo mencionan Escobar & Escobar (2018), cuando se practica ajedrez no hay duda que una de las capacidades cognitivas que más trabaja es la memoria. Esto debido a que, el ajedrez es un juego que exige una gran demanda intelectual, cálculo mental para poder resolver todas las situaciones que se presentan durante el juego y exige memoria visual para recordar todos los movimientos realizadas en esa partida o en juegos anteriores.

Al hacer uso intenso del cerebro durante el juego de ajedrez la memoria que más se desarrolla durante el juego es la lógica además de la fotográfica ya que se recurre a la corteza central y parietal del cerebro donde se supone se encuentran los recuerdos consolidados. Además, es importante mencionar que la habilidad de la memoria se trabaja en gran medida durante el juego de ajedrez ya que los jugadores deben ser capaces de recordar cada uno de los movimientos de las partidas anteriores ya sea para sacar ventaja o para acomodar las jugadas con la intención de ganar el juego.

Es preciso conocer que, la memoria en muchas ocasiones no es una habilidad innata, pero que se puede ir entrenando y potenciando con la práctica del juego de ajedrez. Además, al jugar ajedrez no se desarrolla únicamente lo memorístico; por el contrario, con las constantes partidas los estudiantes lograrán desarrollar la memoria experiencial. Es decir, aquella memoria que se centra en recordar los conocimientos o experiencias previas para relacionarlos con los nuevos y construir nuevos conocimientos.

Cabe referir, que al hablar de memoria no solo se hace referencia a aquella que nos ayuda a recordar aquello que se ha aprendido a corto o largo plazo para después utilizarlo en lo que sea necesario. Sino que, se refiere a utilizar aquella información que se encuentra almacenada en la construcción de conocimientos; es decir, que el aprendizaje se da a través de las experiencias previas y esas experiencias se encuentran guardadas en la memoria para ser utilizadas en momentos oportunos.

CAPÍTULO II: MATERIALES Y MÉTODOS

2.1 Tipo de Investigación

La presente investigación de acuerdo a los objetivos y al abordaje tiene un enfoque mixto; es decir, es de carácter cuantitativa y cualitativa porque se enfoca tanto en la descripción como en el análisis y síntesis de recopilación de información. “La investigación mixta representa un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos de la investigación e implican la recolección y el análisis de datos cualitativos y cuantitativos” (Hernández et al., 2010, p. 546).

El trabajo de investigación es cualitativo por el uso de la entrevista, determinación del significado de la opinión de los docentes y el análisis de documentos académico-científicos. Además, porque proporciona profundidad en los datos, dispersión, riqueza interpretativa, contextualización del ambiente o entorno, detalles y experiencias únicas. Por lo que Hernández et al. (2010) manifiestan que la investigación es cualitativa porque es flexible y proporciona profundidad a los datos, dispersión y riqueza interpretativa, contextualización del entorno, así como también detalles y experiencias.

Por otro lado, la investigación es cuantitativa, ya que, a través de la aplicación de encuestas se pudo recolectar datos necesarios para la realización del trabajo de titulación, además, mediante las pruebas estadísticas se puede tabular los datos obtenidos de la aplicación del instrumento de recolección de datos, obteniendo resultados objetivos y precisos. De acuerdo con Hernández et al. (2010), “La investigación cuantitativa considera que el conocimiento debe ser objetivo, y que este se genera a partir de un proceso deductivo en el que, a través de la medicación numérica y el análisis estadístico inferencial, se prueban hipótesis previamente formuladas”.

Además, la investigación es de alcance descriptivo, porque a través de este se puede detallar cómo es aquello que se va a investigar, se puede recoger información sobre las variables del estudio. Según Sampieri (2003), en el diseño transversal se recolectan datos en un solo momento, en un tiempo único, su propósito es describir variables y su incidencia de interrelación en un momento dado.

2.2 Métodos, Técnicas e Instrumentos

2.2.1 Método

Para la realización del trabajo de investigación se utilizó los métodos generales o lógicos detallados a continuación:

a. Método Inductivo

El método inductivo fue utilizado para el análisis de información que va desde lo particular a lo general referente a las variables de estudio como son al ajedrez como estrategia didáctica para mejorar la atención y memoria, y, de esta forma llegar a conclusiones que se plantean al final del trabajo de investigación. Así como también, el análisis de los aspectos específicos de las ya mencionadas variables.

b. Método Deductivo

A través del método deductivo se pudo llegar a consolidar el diseño de la propuesta del trabajo de investigación, denominándose “Manual de enseñanza del juego de ajedrez para desarrollar la atención y memoria en estudiantes del subnivel medio de EGB”, todo esto a través de conocimientos generales y teoría que se ha sintetizado en función del tema y propuesta.

c. Método analítico – sintético

El método analítico – sintético ha sido de gran contribución en la realización del trabajo de investigación porque se ha utilizado en todos los capítulos, pero de forma especial en el todo lo referente al marco teórico. Ya que, se pudo comprender los temas generales relacionados al ajedrez y los procesos cognitivos, posterior se tuvo que descomponer de los general a lo específico, es decir, descomponer en subtemas para poder realizar síntesis de una forma explicativa y descriptiva.

2.2.2 Técnicas

En el trabajo de investigación fue necesario la aplicación de la siguiente técnica:

Encuesta: Para la recolección de información se aplicó una encuesta a los docentes del subnivel medio de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Oviedo, en la segunda semana del mes de junio, para lo cual en la hora del receso se les entregó la encuesta impresa para su respectiva resolución.

Entrevista: Para conocer las ideas, conceptos y reflexiones que tienen los docentes del sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Oviedo sobre el ajedrez en el desarrollo de habilidades cognitivas se utilizó la entrevista; misma que fue aplicada en la segunda semana del mes de junio a través de la plataforma tecnológica Zoom.

2.2.3 Instrumentos

Para llevar a cabo la técnica de investigación en el trabajo de titulación se utilizó los siguientes instrumentos:

Cuestionario:

El cuestionario que se aplicó a los estudiantes de sexto año de Educación General Básica estuvo formulado con la intención de determinar el criterio de los niños y niñas acerca del juego de ajedrez. Al inicio del cuestionario se dio a conocer el objetivo, así como también constó de preguntas sociodemográficas; posterior se ubicaron las diez preguntas relacionadas al juego de ajedrez y a las habilidades cognitivas (atención y memoria). Cabe referir, que antes de la aplicación del cuestionario se validó con un experto en investigación como es el caso del PhD. Frank Guerra, luego fue validado y aceptado por las autoridades de la institución educativa y finalmente se socializó a la docente y estudiantes del sexto año.

Guía de entrevista: para la entrevista se utilizó un cuestionario de diez preguntas y fue aplicada a dos docentes a cargo del sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Oviedo; asimismo la guía de entrevista fue validada por un experto en

el tema el PhD. Frank Guerra, luego revisada y aceptada por las autoridades de la institución y finalmente, se socializó con las docentes correspondientes. La entrevista estuvo direccionada a conocer el criterio de las docentes acerca del ajedrez y como este juego contribuye en gran medida al desarrollo de los procesos cognitivos en los estudiantes.

2.3 Preguntas de Investigación

Las preguntas de investigación que corresponden a los objetivos planteados en el trabajo de titulación son las siguientes:

¿Cuáles son los fundamentos teóricos relacionados con el ajedrez como estrategia didáctica para el desarrollo de la atención y memoria en el subnivel medio de EGB?

¿En qué medida los docentes utilizan el ajedrez como estrategia didáctica para el desarrollo de la atención y memoria en estudiantes del subnivel medio de EGB?

¿Existe un manual didáctico de la enseñanza del ajedrez para fortalecer los procesos cognitivos en estudiantes del subnivel medio de Educación General Básica?

2.4 Matriz de Operacionalización de Variables

Objetivo	Variable	Indicadores	Técnica	Fuente de información	
Determinar con qué objetivo se está empleando el ajedrez en estudiantes del subnivel medio de EGB	Ajedrez	Conocimiento	Encuesta	Estudiantes	
			Entrevista	Docentes	
		Reglas	Encuesta	Estudiantes	
			Entrevista	Docentes	
		Metodología	Encuesta	Estudiantes	
			Entrevista	Docentes	
		Nivel de dificultad	Encuesta	Estudiantes	
			Entrevista	Docentes	
		Habilidades	Encuesta	Estudiantes	
			Entrevista	Docentes	
		Recursos	Encuesta	Entrevista	
			Entrevista	Docentes	
		Beneficios	Encuesta	Docentes	
			Encuesta	Docentes	
		Carga horaria	Encuesta	Estudiantes	
			Entrevista	Docentes	
		Malla curricular	Encuesta	Docentes	
			Entrevista	Estudiantes	
Procesos cognitivos	Atención		Encuesta	Estudiantes	
			Entrevista	Docentes	
		Memoria		Encuesta	Estudiantes
				Entrevista	Docentes

Fuente: Elaboración propia

2.5 Participantes

En la realización del presente trabajo de investigación la población o universo investigado estuvo constituido por cinco docentes del subnivel medio de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Oviedo, ubicada en la ciudad de Ibarra, provincia de Imbabura. La población investigada se encuentra constituida de cinco docentes, mismos que están agrupadas en cinco paralelos, se decidió realizar un censo, es decir, aplicar la encuesta a todo el universo a investigar.

2.6 Procedimiento y Análisis de Datos

Después de diseñado el instrumento de recolección de datos apoyado en la matriz de operacionalización de variables, este pasó a revisión del docente tutor. Además, es importante mencionar que primero se aplicó una encuesta piloto con la que se logró determinar la confiabilidad del instrumento; obteniéndose un Alfa de Cronbach de 0.8 equivalente a muy bueno.

Es así como, luego de haber enviado el oficio a las autoridades de la institución educativa y previa autorización de la Hna Rectora del plantel se aplicó la encuesta definitiva. Para lo cual, se llevó a cabo una reunión con los docentes pertenecientes a la población de estudio, se les explicó el objetivo y forma de llenar el instrumento, así mismo se les proporcionó veinte minutos para la contestación del mismo.

Posterior, los datos de la encuesta realizada fueron ingresados al SPSS versión 25.0 para su respectiva tabulación y análisis de la información recolectada durante toda la aplicación de la misma con los estudiantes del sexto año de Educación General Básica. Asimismo, se procedió a ingresar los datos para obtener las tablas y gráficos en donde se evidencian los resultados.

Finalmente, luego de la tabulación y análisis de los datos obtenidos de la encuesta se procedió a analizar los datos de la entrevista, con la información disponible de la transcripción de entrevistas, se procedió con el análisis de contenidos de cada uno de los indicadores. A través del análisis de contenidos se logró determinar las ideas, pensamientos y significados expresados por las docentes acerca del juego de ajedrez.

CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En este capítulo se presentan los resultados obtenidos tanto de las encuestas y entrevistas aplicadas a los estudiantes y docentes del sexto año de educación básica de la Unidad Educativa Particular Oviedo de la ciudad de Ibarra, año lectivo 2021-2022; así como también su respectiva discusión de resultados.

3.1 Encuesta aplicada a estudiantes del sexto año de Educación Básica

Antes de empezar con el análisis y discusión es preciso mencionar que la encuesta fue aplicada a cuarenta estudiantes del sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Oviedo, de los cuales el 5% pertenece al género masculino y el 95% corresponde al género femenino. Dentro de la autodefinición étnica se evidencia que 17.5% se identifica como blanco, el 80% se autodefine como mestizo y el 2.5% indica que es indígena.

Tabla 1

Dominio del juego por parte del docente

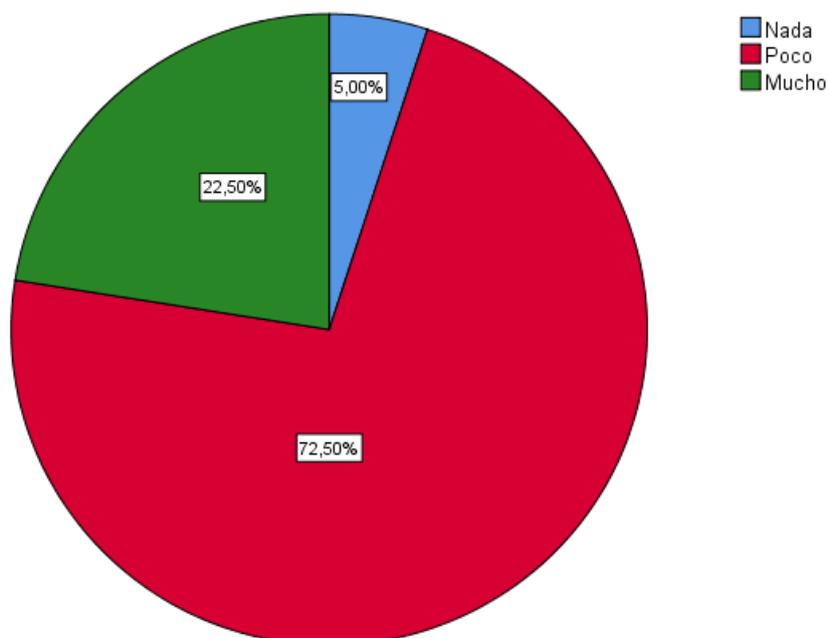
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Nada	1	2,5	2,5
	Poco	22	55,0	57,5
	Mucho	17	42,5	100,0
	Total	40	100,0	

Fuente: encuesta junio 2022

Es importante conocer que apenas el 45% de los estudiantes investigados en la ciudad de Ibarra manifiestan que sus docentes conocen sobre el movimiento de las piezas y dominan el juego de ajedrez por lo que esto podría repercutir en el proceso de enseñanza-aprendizaje de sus estudiantes. En un estudio realizado por Kovacic (2012), en Buenos Aires, son escasas las experiencias de ajedrez con docentes, en general en los espacios escolares de ajedrez los profesores carecen de formación docente y/o pedagógica en cuanto al juego de ajedrez, de esta forma se puede evidenciar que la realidad de los docentes de la institución educativa se asemeja con estudios realizados en Argentina. Por lo que, es importante mencionar que al empezar con la enseñanza del ajedrez como materia en la institución educativa los docentes no tienen una base sólida en cuanto al ajedrez lo que en muchas ocasiones complicará la enseñanza de este juego y más aún si sus estudiantes evidencian la falta de conocimiento y dominio en sus docentes. Amigó & Serra (2017), aseveran que debe existir una buena formación docente en cuanto a la enseñanza del ajedrez ya que su implicación es fundamental dentro de la incorporación del ajedrez en el aula.

Figura 4

Dominio del juego por parte de los estudiantes



Fuente: encuesta junio 2022

Como se aprecia en la tabla 2, los resultados evidencian que el 72.5% de los estudiantes aseveran que no tienen un buen dominio del juego de ajedrez, lo que seguramente conlleva a que no practiquen este juego con frecuencia ni que sus docentes lo utilicen como herramienta pedagógica dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Cabe referir que Rivera (2018), manifiesta que el gran déficit de aprendizaje de ajedrez se relaciona directamente con la forma de enseñar ya que no existe un sistema de actividades lúdicas que fomente la práctica del ajedrez en los estudiantes. Es así como, se puede probar que los resultados del estudio aplicado en otro lugar se asemejan a los encontrados en la institución educativa por lo que se podría mencionar la importancia de la práctica de ajedrez dentro de las aulas por los grandes beneficios que este representa; no solo a nivel cognitivo sino también social y afectivo y, teniendo en cuenta que el objetivo principal al implementar y fomentar la práctica de ajedrez en el aula no es formar niños ajedrecistas, ni fomentar competición; solo se pretende que los estudiantes desarrollen al máximo sus habilidades.

Tabla 2

Nivel de dificultad del juego de ajedrez

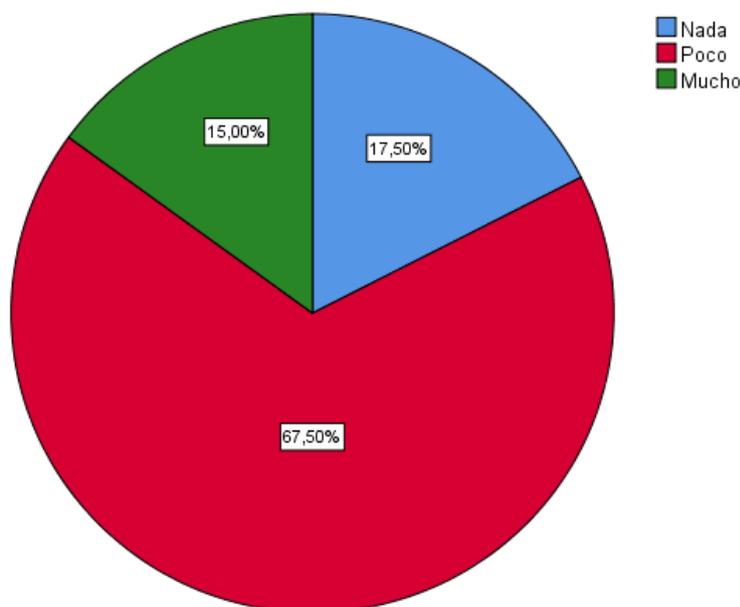
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Nada	13	32,5	32,5
	Poco	4	10,0	42,5
	Mucho	23	57,5	100,0
Total		40	100,0	

Elaboración propia. Fuente: encuesta junio 2022

El porcentaje de estudiantes que manifiestan que el ajedrez es un juego muy complicado es de 57.5% lo que da certeza que aún en este tiempo se tiene una percepción equivocada sobre el ajedrez; es decir, se sigue creyendo que este juego es solo para inteligentes o que simplemente es aburrido. Bazarro et al. (2021), en una investigación realizada en España sobre la contribución del ajedrez manifiestan que; en variadas ocasiones se sigue considerando difícil al juego de ajedrez porque este se juega con la mente, no con las manos y aunque no es indispensable ser inteligente para practicarlo si es necesario que se empleen varias habilidades cognitivas. De esta forma es importante mencionar la necesidad de lograr un cambio en los estudiantes ante la concepción poco acertada que manejan respecto al ajedrez, a través de una enseñanza adecuada se conseguirá que los estudiantes se motiven y despierten interés por aprender y seguir practicando el juego.

Figura 5

Aprendizaje de ajedrez



Fuente: encuesta junio 2022

A través de la recopilación de información los resultados muestran que un 67.5% de los estudiantes encuestados concuerdan en que el aprendizaje de ajedrez ha sido difícil lo que evidencia que no ha sido satisfactoria la inclusión del ajedrez en el aula; esto puede ser debido a muchos factores como la percepción que tienen los estudiantes sobre el nivel de dificultad del juego, o simplemente porque no se está utilizando una metodología adecuada para la enseñanza del ajedrez por parte de los docentes. Viera Díaz (2021), en un estudio realizado en Canarias, menciona que el ajedrez se convierte en un juego complicado por todas reglas que se deben conocer para jugar, así como también por el sin número de movimientos que se pueden dar en una partida y el nivel de exigencia al momento de tomar decisiones para avanzar con el juego. Es decir, que los resultados de este estudio realizado en España se asemejan con los resultados de nuestro país, he ahí la importancia de que la

metodología utilizada por los docentes en la enseñanza del ajedrez se adapte a las necesidades de los estudiantes para que se pueda cambiar la percepción que tienen sobre el nivel de dificultad al aprender a jugar ajedrez.

Tabla 3

Tiempo dedicado al aprendizaje de ajedrez

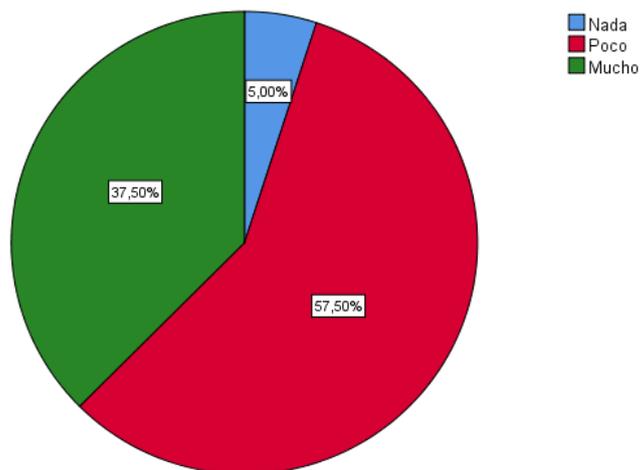
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Nada	5	12,5	12,5
	Poco	8	20,0	32,5
	Mucho	27	67,5	100,0
	Total	40	100,0	

Fuente: encuesta junio 2022

Como se aprecia en la figura el 67.5% de los estudiantes señalan que el tiempo dedicado al aprendizaje de ajedrez ha sido suficiente; sin embargo, es importante aludir que estos resultados pueden estar condicionados porque los estudiantes no tienen un buen dominio del ajedrez; así como también consideran que este es un juego complicado, factores que podrían estar influyendo en su pensamiento. Fernández & Mailycec (2011), en un estudio realizado en Caracas señalan que “los docentes no tienen conocimiento sobre la importancia de la enseñanza del ajedrez, pero si de la obligatoriedad de la enseñanza de esta disciplina” (p. 3). Es por ello que, en muchas ocasiones los docentes no le dan el realce necesario a la enseñanza del ajedrez dentro del aula, el ajedrez debe pasar de ser considerado como una actividad extracurricular u opcional, aislada de lo académico para convertirse en una materia más dentro del aula que se utilice constantemente en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Figura 6

Facilidad de atención en clase

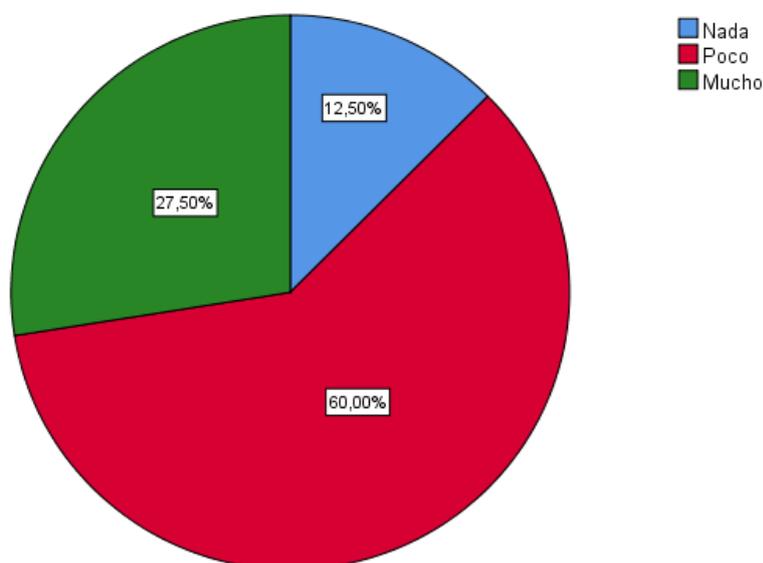


Elaboración propia. Fuente: encuesta junio 2022

Con respecto a los resultados de atención en clase apenas un 37.5% de los estudiantes investigados manifiestan que suelen prestar atención en clase con facilidad, esto puede deberse a una diversidad de factores; como la escasa motivación, el tipo de metodología que utilice el docente en el proceso de enseñanza-aprendizaje, distracciones por estímulos externos, utilización de un único estilo de aprendizaje por parte del docente, entre otros. En un estudio realizado por Chuquimarca (2013) en la ciudad de Ambato, menciona que en las escuelas del Ecuador existe una gran cantidad de niños que tienen problemas de aprendizaje, de rendimiento académico todo esto debido a la falta de atención en el aula de clase que desencadena en la poca concentración. Es por ello, que surge la necesidad de utilizar el ajedrez una estrategia didáctica que desarrolle la atención en los estudiantes a través de su práctica tomando en cuenta todos los beneficios que se le atribuye a este juego.

Figura 7

Facilidad para recordar contenidos que ya han sido tratados



Fuente: encuesta junio 2022

Como se observa en la tabla 7 apenas un 27.5% de todos los estudiantes encuestados revelan que pueden recordar fácilmente contenidos que ya han sido tratados en clase; es decir, para la mayoría de estudiantes les resulta difícil memorizar contenidos y relacionarlos con los nuevos y esto sin duda repercute en el proceso de enseñanza-aprendizaje Cerdán (2011), en una investigación realizada en España, se encuentra con una problemática similar y es el hecho de que no se da una memoria de comprensión; esto es, que solo se guardan los contenidos en la memoria por un momento y luego tienden a tener dificultades para recordar. Por su parte Fiallos (2013), en un estudio realizado en Ambato se ha evidenciado que los niños presentan un bajo rendimiento académico, esto producto de que su memoria repercute en las actividades que se realizan en el aula de clase. En muchas ocasiones después de haber estado estudiando un tema luego resulta casi imposible recordar de qué trataba, por lo que se debe volver a estudiar aquello como que fuera un tema nuevo.

Tabla 4

El juego de ajedrez mejora la habilidad de atención

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Nada	3	7,5	7,5
	Poco	5	12,5	20,0
	Mucho	32	80,0	100,0
	Total	40	100,0	

Fuente: encuesta junio 2022

En la tabla 8, los resultados evidencian que el 80% de los estudiantes consideran que al jugar ajedrez mejora en gran medida su habilidad de atención, esto porque el ajedrez en sus múltiples beneficios fortalece el desarrollo cognitivo de quienes lo practican. Ávalos et al. (2019), en un estudio realizado en Valencia mencionan que “la atención es una de las habilidades que más rápido se desarrolla al jugar ajedrez ya que se debe estar atento a cada movimiento”. Esto demuestra que las investigaciones de España y Ecuador son prácticamente similares debido a la grande beneficios que aporta la práctica de ajedrez no solo en los niños sino también en adultos. Por su parte Bart (2014), en un estudio realizado previamente en Amsterdam asevera que la práctica de ajedrez tiene un sin número de beneficios en cuando a competencias escolares, sobre todo mejorando la atención, concentración y la motivación por aprender. Es por ello, que se recalca lo significativo del ajedrez dentro de las aulas porque este garantiza el desarrollo de las habilidades cognitivas sobre todo al hablar de atención y concentración en los estudiantes.

Tabla 5*El juego de ajedrez mejora la habilidad de memorización*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Nada	1	2,5	2,5
	Poco	1	2,5	5,0
	Mucho	38	95,0	100,0
	Total	40	100,0	

Fuente: encuesta junio 2022

En lo que respecta a si el juego de ajedrez mejora la habilidad de memorización se puede determinar que un 95% de los estudiantes encuestados consideran que al jugar ajedrez su habilidad de memorización mejora de forma considerable esto debido a que está comprobado que la práctica continua de ajedrez incide en el desarrollo de habilidades como la memoria. En una investigación efectuada en Moscú por Diakov et al. (1925 citados por Olías, 2003), en los ajedrecistas en comparación con aquellos que no practican ajedrez se pudo apreciar un alto desarrollo de la memoria exclusivamente específica. Además, en un estudio realizado por Paniagua (2017), en España manifiesta que jugar ajedrez constantemente es de cierta forma una importante herramienta pedagógica dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, lo que constituye un gran avance en cuanto a la mejora de los procesos cognitivos haciendo énfasis en la memoria y atención. Es así como se puede demostrar que los estudios realizados en diferentes lugares se asemejan con los resultados encontrados en la institución educativa y por tal motivo es imprescindible la práctica del ajedrez para el desarrollo de esta habilidad ya que la memoria es una fuerza elemental que se requiere en el ajedrez.

Tabla 6*Enseñanza de ajedrez de forma divertida*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Nada	1	2,5	2,5
	Poco	1	2,5	5,0
	Mucho	38	95,0	100,0
	Total	40	100,0	

Fuente: encuesta junio 2022

Es importante evidenciar que el 95% de los estudiantes encuestados en la ciudad de Ibarra desean que su docente enseñe ajedrez de una forma lúdica y divertida, esto da a entender que probablemente los docentes siguen utilizando el método tradicional para la enseñanza del ajedrez en donde no se toma en cuenta las diversas formas de aprendizaje de los estudiantes.

En un estudio realizado por Matos et al. (2018) mencionan que es fundamental que se de una educación de calidad donde se fortalezcan los aprendizajes en cuanto a la enseñanza del ajedrez; para ello, es necesario el apoyo de estrategias y recursos pedagógicos adecuados. Por su parte, Amigó & Serra (2017), señalan que se puede utilizar el ajedrez en cualquier momento en el aula de clase; sin embargo, el docente debe enseñar utilizando una metodología adecuada a las necesidades de sus estudiantes. De esta forma se puede apuntar a que la forma de enseñanza del ajedrez y las estrategias didácticas o metodología que se emplee juegan un rol fundamental en cuanto al aprendizaje que se genere en los estudiantes. También es importante aludir que tener una planificación en cuanto a la enseñanza-aprendizaje del ajedrez es de vital importancia porque de esta forma se podrá establecer a dónde se quiere llegar con el ajedrez. Como lo manifiestan Argüelles & Nagles (2010 citados en Mesa, 2016), “La planeación se realiza antes de hacer el abordaje de las actividades de aprendizaje con el propósito de indicar la forma cómo se alcanzarán los objetivos establecidos” (p. 122).

3.2 Entrevista a docentes de sexto año de Educación General Básica

A continuación, se realiza el análisis y discusión de los resultados relacionados con la entrevista aplicada a las docentes del sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Oviedo, de los cuales perteneces al género femenino y dentro de la autodefinición étnica una docente se identifica como mestiza y la otra como indígena.

Percepción de ajedrez

Entrevistada 1: El ajedrez es un juego muy interesante y les ayuda mucho a los niños, es muy importante que se esté dando dentro de la escuelita, aunque recién se implementó en este año.

Entrevistada 2: El ajedrez a más de ser un deporte o actividad lúdica también sirve para la concentración de los niños y para desarrollar la capacidad de resolver problemas tanto en la vida escolar como en la cotidiana.

Sin lugar a duda, los docentes valoran el juego de ajedrez ya que conocen de los múltiples beneficios que obtienen los estudiantes al practicarlo y más aun al introducirlo como recurso pedagógico en el aula de clase. Es por ello, que el ajedrez forma parte de los currículos de varios países; además, el Parlamento Europeo recomendó introducir el ajedrez como asignatura obligatoria esto por todos los beneficios que aporta el juego de ajedrez.

Sea cual sea la edad del niño, el ajedrez puede mejorar su concentración, paciencia y persistencia y puede ayudarlo a desarrollar el sentido de la creatividad, la intuición, la memoria y las competencias, tanto analíticas como de toma de decisiones; que el ajedrez enseña asimismo valores tales como la determinación, la motivación y la deportividad. (Parlamento Europeo, 2012, párr. 6)

Dominio del juego de ajedrez

Entrevistada 1: Es mi primera experiencia con el juego de ajedrez, estoy aprendiendo, y he tratado de guiarme con el texto que nos proporcionaron a los docentes.

Entrevistada 2: No había jugado antes al ajedrez, este año lo implementaron en la institución y me dijeron que debía impartirlo a mis estudiantes, por lo que ha revisado mucha información para aprender.

Con respecto a las opiniones de los docentes se puede evidenciar que no cuentan con el dominio ni la experiencia que se necesita para la enseñanza del ajedrez; sin embargo; este no es un factor determinante ya que como docentes están en la obligación de prepararse en aspectos ineludibles para el proceso de enseñanza-aprendizaje y más aún en contenidos en los que no tienen pleno dominio y como lo manifiestan han tenido que revisar una cantidad considerable de información para aprender a jugar ajedrez. Matos et al. (2018), en un estudio realizado menciona que a pesar de conocer la gran repercusión que tiene la práctica de ajedrez como estrategia didáctica no se está utilizando dentro del aula de clase. Esto debido al poco dominio de los docentes o el desinterés de los estudiantes desaprovechando los beneficios que implica jugar ajedrez.

Metodología en la enseñanza del ajedrez

Entrevistada 1: La metodología de enseñanza es la adecuada, pero en ciertas ocasiones los niños se aburren y por eso trato de enseñar de forma lúdica ya que eso les motiva más a aprender.

Entrevistada 2: La metodología que utilizo es la adecuada pero no la necesaria porque para enseñar ajedrez se necesita más recursos didácticos.

A través de las opiniones de los docentes, se puede aludir que, aunque piensan que la metodología que utilizan es adecuada; sin embargo, consideran que no es suficiente por diversos motivos; entre ellos el hecho de enseñar de la misma forma o sin la ayuda de recursos didácticos lo que puede desembocar en desinterés, aburrimiento o falta de motivación por parte de sus estudiantes. De acuerdo con Paniagua (2017), en España se prioriza el uso de metodologías innovadoras y didácticas en cuanto a la enseñanza del ajedrez en niños y niñas ya que de esta forma se logrará un aprendizaje significativo, teniendo en cuenta que el ajedrez al ser una estrategia lúdica se lo puede desarrollar de una forma divertida y creativa dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Carga horaria para la enseñanza del ajedrez

Entrevistada 1: La carga horaria designada no es suficiente ya que solo dedican una hora a la semana los días viernes para la enseñanza del ajedrez y los días viernes muchas veces se realizan otras actividades o se pierde clases, entonces se quedan a medias.

Entrevistada 2: No es suficiente el tiempo que tenemos para enseñar ajedrez porque en una hora no se puede avanzar y, además, los días viernes se pierde muchas clases por diferentes motivos; al menos se debería tener ajedrez dos veces por semana.

Es importante exponer las opiniones de las docentes entrevistadas acerca de la carga horaria designada para la enseñanza del ajedrez respecto de lo establecido por la institución educativa. Ya que discurren en que es muy poco el tiempo que tienen para enseñar ajedrez a sus estudiantes, manifiestan que no pueden avanzar con los contenidos a tratar en ajedrez y

que es necesario que al menos se de ajedrez dos veces por semana dentro del horario de clases. Fernández (2016), en su estudio sobre “Las transversalidades del ajedrez” menciona que la implementación del ajedrez como un recurso dentro del aula debe garantizar el diseño de una malla curricular así como también de un horario significativo en el que se pueda enseñar ajedrez de una forma adecuada en los estudiantes y, por supuesto, responder a las necesidades que tiene cada estudiantes.

Planificación para la enseñanza del ajedrez

Entrevistada 1: No tenemos planificaciones para la enseñanza del ajedrez en sus estudiantes, solo me baso en el libro guía del docente por lo que es necesario contar con un currículo para la enseñanza del ajedrez.

Entrevistada 2: No utilizo planificaciones solamente el texto que les muestra qué enseñar y que al final tiene una evaluación.

En cuanto a si manejan planificaciones para la enseñanza del ajedrez los docentes entrevistados mencionan que, no utilizan planificaciones ni cuentan con un currículo para la enseñanza del ajedrez, únicamente un texto en el que se muestra ciertos aspectos del ajedrez. El hecho de que no cuenten con una planificación para la enseñanza del ajedrez con sus estudiantes es un factor determinante que podría repercutir en el proceso de enseñanza-aprendizaje ya que no tienen un objetivo claro de hacia dónde quieren llegar, ni tampoco las destrezas y habilidades que podrían desarrollar en sus estudiantes en cada clase de ajedrez. Ya lo dice Fernández (2015 citado en Bautista, 2021) al introducir ajedrez dentro del aula es necesario un currículo en el que se incorpore varias prácticas didácticas para la enseñanza del mismo; de esta forma contribuirá a la formación integral de todos los estudiantes, favoreciendo sin duda al desarrollo cognitivo de los estudiantes en cuanto a atención, concentración, memoria, creatividad entre otras. De igual manera se debe tener en cuenta que con un buen programa, diseño y planificación de ajedrez este se puede adaptar a la transversalidad de las demás asignaturas.

Problemas relacionados a la atención en clase

Entrevistada 1: Sí, se presentan problemas de atención con algunos niños porque se distraen fácilmente con cualquier cosa que tengan a la mano o vean.

Entrevistada 2: Sí, hay problemas de atención en clase con mis estudiantes y que es necesario considerar que no todos los niños tienen el mismo estilo de aprendizaje y por ende algunos captan de mejor manera y otros no, por lo que es necesario aplicar recursos o metodologías que ayuden a captar la atención de los niños.

Se puede apreciar que las docentes confirman que, en efecto, sus estudiantes tienen problemas para prestar atención en clase; en especial cuando el docente está explicando un tema o dando instrucciones para la realización de tareas lo que ocasiona que haya dificultades en el rendimiento académico o en la realización de actividades destinadas para que las ejecuten en la casa. En un estudio realizado por Bhorques, (2016), en Lima se comprobó que la mayoría de estudiantes presentan notorios problemas en cuanto a sus habilidades cognitivas en especial a la atención y memoria. Dando muestra de que investigaciones

realizadas en Perú se asemejan a lo que manifiestan los docentes de la institución educativa de Ibarra. Con esto se puede afirmar que sin lugar a duda son bajas las habilidades cognitivas en estudiantes de primaria.

Problemas para recordar contenidos en clase

Entrevistada 1: Sí, suele tener algunos problemas relacionados con la memoria ya que se enseña contenido a los estudiantes y ese ratito saben, pero después por ejemplo para la próxima semana se olvidan y cuando rinden evaluaciones no saben que responder y nuevamente se debe repetir la clase.

Entrevistada 2: Sí he tenido varios inconvenientes con mis estudiantes en cuanto al tema de recordar contenidos sobre todo cuando están de forma presencial ya que en la virtualidad muchas veces los padres de familia les ayudan a realizar tareas o evaluaciones.

Es preciso mencionar que, al hablar de memoria es complejo recordar temas que ya se han visto en clase siempre ha resultado complicado y un poco tedioso tanto para docentes como para estudiantes porque eso significa que los docentes tienen que repetir la clase para reforzar conocimientos, así como también es difícil para los estudiantes ya que suelen tener problemas para rendir evaluaciones o para relacionar conocimientos previos con los nuevos. En un estudio realizado en Colombia por Amaya, et al. (2016 citado en Bautista, 2021) se puede evidenciar que son varios los problemas de memoria, retención y atención que se presentan en los estudiantes de educación básica, esto porque los docentes no siguen manteniendo su forma de enseñanza en donde no prima la utilización de estrategias innovadoras que despierten el desarrollo de los procesos cognitivos.

El ajedrez favorece la habilidad de atención en los estudiantes

Entrevistada 1: Creo que sí, el ajedrez favorece la atención porque les permite concentrarse a los niños y esto se puede aplicar en muchas materias.

Entrevistada 2: El ajedrez a más de ser una actividad lúdica contribuye totalmente a la atención y concentración porque al practicarlo sus estudiantes están muy atentos y se concentran de una forma sorprendente y esto ayuda en otras actividades que se realizan en el salón de clases.

Existe congruencia en las respuestas de los docentes ya que manifiestan que el ajedrez si favorece la habilidad de atención en los estudiantes, esto porque es una excelente herramienta dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje y a través de la práctica continua los estudiantes sus capacidades cognitivas, afectivas y sociales. Reluz (2019), en su investigación con enfoque experimental corrobora estudios realizados previamente en los que se menciona al ajedrez como una importante estrategia para ser utilizada dentro del aula ya que a través de las pruebas realizadas pudo comprobar que, en efecto, el ajedrez aumenta los niveles de atención con lo que se puede generar un aprendizaje significativo en los estudiantes. Además, no hay que dejar de lado que la práctica de ajedrez no solo desarrolla o incrementa la atención sino también la concentración y demás habilidades cognitivas.

El ajedrez favorece la habilidad de memorización en los estudiantes

Entrevistada 1: El ajedrez sí favorece a la memoria en sus estudiantes ya que para jugar primero se deben memorizar las reglas o tener los conceptos claros y esto puede ayudar para varios temas que se ven en clase como las tablas de multiplicar.

Entrevistada 2: El ajedrez sí ayuda a la memoria de los niños al momento de ponerlo en práctica y practicarlo constantemente.

Indudablemente el ajedrez ayuda a la memoria con los niños al momento de ponerlo de introducirlo en el aula de clase y practicarlo constantemente. Como lo menciona Asmat et al. (2018), en su investigación realizada en estudiantes de edad escolar en la que se utilizó una serie de actividades y técnicas durante el proceso de aprendizaje con lo que se logró un significativo desarrollo de los procesos que implican habilidades cognitivas. Hay que tener en cuenta que cuando se habla de memoria no solo se hace referencia a la capacidad para recordar y guardar información por un cierto período de tiempo; por el contrario, se hace énfasis en aquel tipo de memoria en la que las personas se basan para relacionar lo aprendido con lo que se va a aprender; es decir; los conocimientos previos con los nuevos.

Estrategia didáctica basada en el ajedrez

Entrevistada 1: Sí, es necesario contar con una estrategia basada en el ajedrez y también es importante que se pueda seguir enseñando de forma lúdica y con un aprendizaje cooperativo con los estudiantes.

Entrevistada 2: Creo que es muy bueno contar con una estrategia didáctica ya que el ajedrez tiene grandes beneficios y es necesario que se cuente con más recursos didácticos como un tablero gigante o un aula destinada para la enseñanza de este juego.

En cuanto a la opinión de las docentes sobre la necesidad de contar con una estrategia basada en ajedrez; mencionan que sí, es significativo contar con una estrategia o herramienta pedagógica en el aula de clase, más aun tratándose del ajedrez por todos los beneficios que han sido mencionados anteriormente. Sin embargo, las docentes hacen énfasis en que es preciso contar con recursos didácticos para el aprendizaje del ajedrez en el aula con el fin de enseñar con el fin de motivar a los estudiantes a aprender el juego ya que como es de conocimiento la lúdica brinda la posibilidad de fortalecer los procesos de formación dentro de la enseñanza-aprendizaje. Manrique (2019), en su investigación realizada en Colombia alude que es recomendable la enseñanza de ajedrez a través de una planificación con actividades lúdicas tomando en cuenta los formas de aprendizaje de cada estudiante; todo se puede lograr con estrategia planificada.

CAPÍTULO IV: PROPUESTA

4.1 Nombre de la Propuesta

“Unidad didáctica para la comprensión del ajedrez con metodología EpC” en el sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Oviedo.

4.2 Objetivos

4.2.1 Objetivo General

Diseñar un plan de unidad didáctica para la enseñanza-aprendizaje del ajedrez con metodología EpC en el sexto año de Educación General Básica.

4.2.2 Objetivos Específicos

Fundamentar la importancia de la enseñanza del ajedrez a través del formato EpC.

Diseñar tres planificaciones didácticas sobre la enseñanza del ajedrez en el formato de EpC, para que sea desarrollado en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el sexto año de Educación General Básica de la UEP Oviedo.

4.3 Introducción

El ajedrez es una potente herramienta pedagógica en el aula de clase; al incorporarle dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje aporta grandes beneficios en quienes lo practican y desarrolla varias habilidades cognitivas como atención, concentración, memoria, creatividad, entre otras. Habilidades que puede ser utilizadas en cualquier aspecto de la vida.

Ya lo dice Fernández Amigó (2016), “El ajedrez educativo es un extraordinario recurso formativo de primer orden, porque desarrolla las capacidades intelectuales del individuo; es una herramienta que enseña a pensar de manera lúdica”. Asimismo, se puede aludir que es indispensable que en contexto en el cual nos encontramos los docentes cuenten con estrategias innovadoras dentro del aula y, además, con estrategias lúdicas ya que de esa forma se puede captar la atención de los estudiantes y, por supuesto, también se logrará la participación activa y colaborativa de los estudiantes.

La enseñanza para la comprensión EpC es una metodología que se utiliza con el fin de que los estudiantes sean capaces de comprender aquello que se les enseña, se apropien del conocimiento y además, sean capaces de construir su propio conocimiento. Todo esto a través de actividades y estrategias didácticas que permitan una mejor comprensión del ajedrez dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje y generen un aprendizaje significativo.

Cabe mencionar, que la planificación EpC se ajusta a una elaboración de tipo constructivista que apoya las habilidades de tipo cognitivas de los estudiantes y a la generación de un aprendizaje significativo, un aprendizaje por indagación que, además, genera motivación, trabajo cooperativo, uso de las inteligencias múltiples y, sobre todo, aplicación de la lúdica a través del juego de ajedrez.

Por lo tanto, con el presente trabajo de investigación se da un gran aporte a los objetivos planteados por la Unidad Educativa Particular Oviedo al implementar el ajedrez dentro de la asignatura de desarrollo del pensamiento en donde los estudiantes no solo serán capaces de desarrollar el pensamiento lógico, sino que también estarán en la capacidad de construir

conocimientos y aprovechar al máximo sus habilidades cognitivas que son indispensables en su formación académica y holística.

Finalmente, es importante aludir que a través de la unidad didáctica elaborada con metodología enseñanza para la comprensión los docentes podrán enseñar a sus estudiantes el ajedrez de una forma divertida, cooperativa en donde todos podrán participar ya que está elaborada con base a la teoría de las inteligencias múltiples con el fin de que no existe inclusión porque como es de conocimiento no todos los estudiantes aprenden de la misma forma, y, además, el docente es quien debe buscar la forma de llegar a la mayoría y lograr que sus estudiantes dominen el juego

4.4 Contenidos

A continuación, se detallan contenidos que se tratarán en el proceso de enseñanza-aprendizaje del ajedrez:

- a. Fundamentos básicos de ajedrez
 - El tablero
 - Las piezas de ajedrez
 - Colocación de las piezas en el tablero

- b. Movimientos de las piezas de ajedrez
 - Dama
 - Rey
 - Torre
 - Caballo
 - Alfil
 - Peón

- c. Movimientos extraordinarios en el ajedrez
 - Jaque mate
 - La coronación
 - El enroque
 - Tablas



**UNIDAD DIDÁCTICA PARA LA
COMPRENSIÓN DEL AJEDREZ CON
METODOLOGÍA EPC**

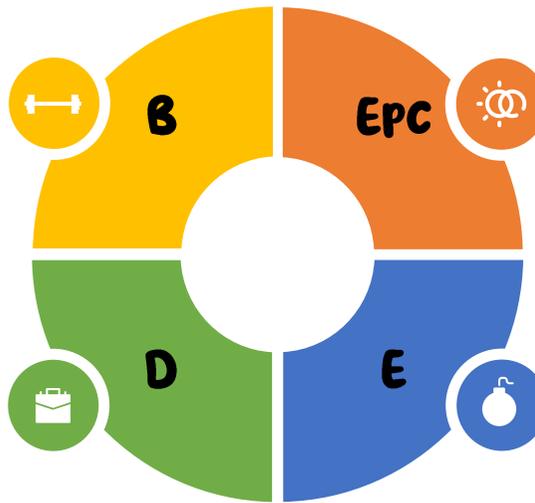
N O r m a A l c o s e r

UNIDAD DIDÁCTICA

PARA LA COMPRENSIÓN

BOA

Base orientadora de la acción
para el proceso de E-A



Formato Epc

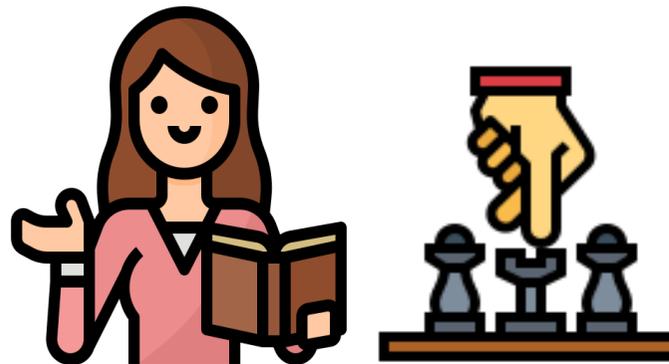
Formato Enseñanza para la
Comprensión

Desarrollo

Componentes didácticos
EpC

Evaluación

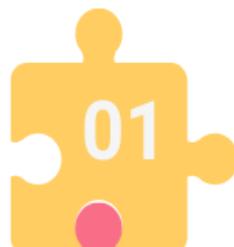
Evaluar y reforzar
conocimientos



ruta del proceso E-A

BOA

Presentación de la
unidad didáctica:
Planificación EpC



Presentación del
contenido sobre
ajedrez y realización
de actividades.



Determinación de
conocimientos previos:
Concepciones
alternativas.



Evaluación de
contenidos: Trabajo
individual y
cooperativo.



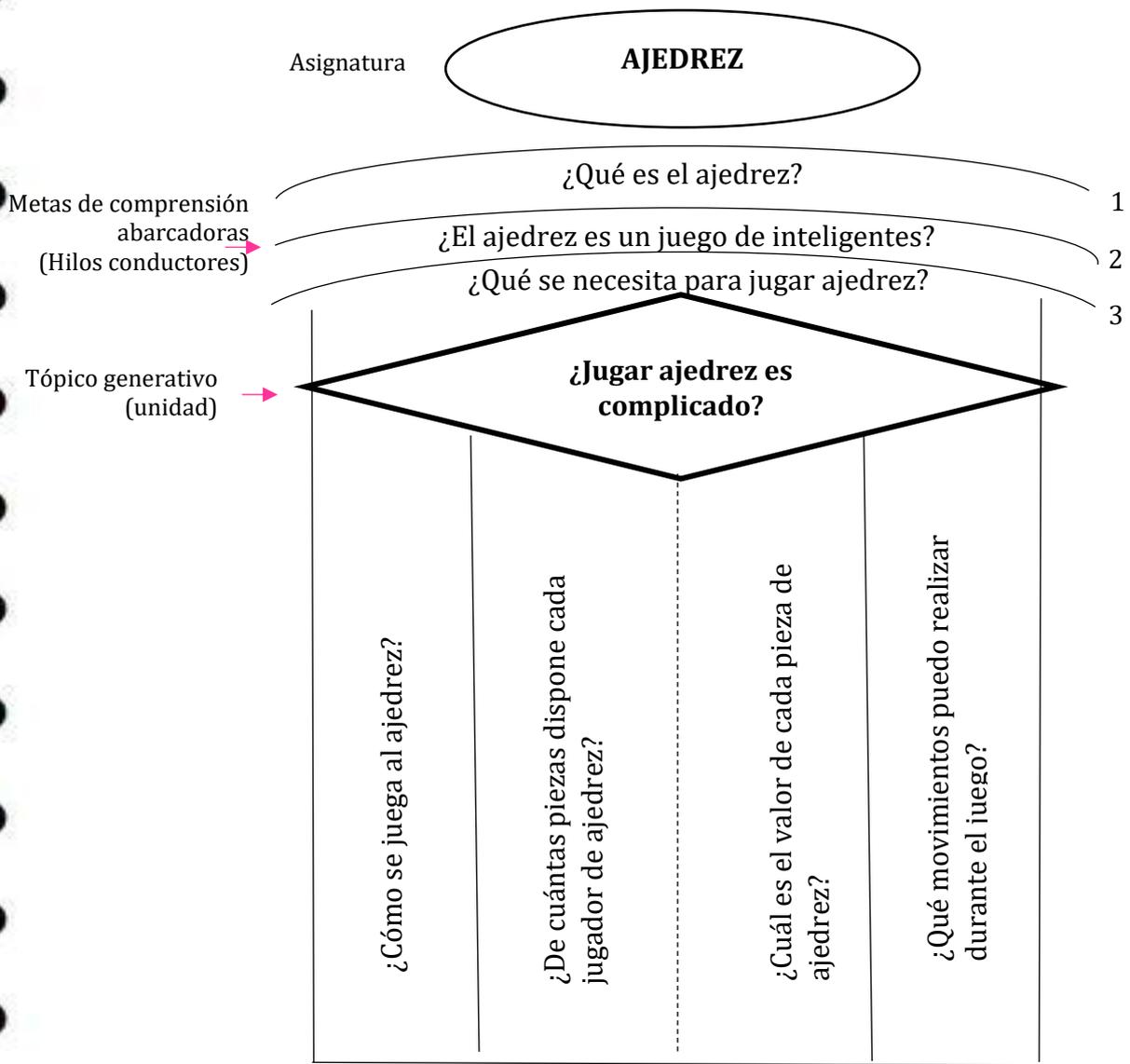
Objetivos:

- Establecer conocimientos previos y determinar concepciones alternativas.
- Conocer fundamentos básicos de ajedrez. Movimientos de todas las piezas de ajedrez y movimientos extraordinarios durante el juego.

Inteligencias a utilizar

- Lingüística
- Interpersonal
- Musical
- lógica

PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA EPC



Metas

Desempeños
preliminares

Desempeños de comprensión	Evaluación diagnóstica continua
<p>a) El docente da la bienvenida a sus estudiantes al maravilloso mundo del ajedrez. Para ello, procede a plantear “la técnica de brainstorming” para recolectar ideas y conocimientos previos de los estudiantes con base a las preguntas de los hilos conductores.</p> <p>b) Luego, a través del juego ¿El tablero se pregunta si...? se determinará concepciones alternativas de los estudiantes y recopila información. Solicita al estudiante comentar acerca de los conocimientos que tiene sobre el juego de ajedrez.</p> <p>Esta tarea se la realizará con la participación individual y colaborativa de los estudiantes.</p>	<p>Criterios: qué conocimientos científicos tiene el estudiante sobre el juego de ajedrez.</p> <p>Retroalimentación: Informal, se genera con la participación activa de los estudiantes y el docente en un consenso para generar un aprendizaje significativo.</p>

Metas

Desempeños
de
investigación
guiada

Desempeños de comprensión	Evaluación diagnóstica continua
<p>c) Con la información recolectada a través del instrumento para determinar las concepciones alternativas. El docente expone las ideas científicas sobre el tema con la intención, de aclarar dudas y fortalecer el aprendizaje en sus estudiantes.</p> <p>d) De manera individual se procede a realizar el trabajo con material concreto para consolidar conocimientos.</p> <p>e) Posterior, de forma colaborativa y con guía del docente se solicita que realicen algunas actividades lúdicas con respecto al juego de ajedrez. Luego deben hacer eso de lo aprendido y exponerlo frente a la clase.</p>	<p>Criterios: Información recolectada de los estudiantes a través de los instrumentos para determinar concepciones alternativas.</p> <p>Retroalimentación: Formal cuando el docente proporciona información a través de distintas fuentes bibliográficas para determinar si los conocimientos son correctos o no. Informal cuando se presentan juegos o actividades para el estudiante.</p>

Proyecto final
de síntesis

Niveles de
habilidad

f) Mediante la proyección de diapositivas como medio didáctico y material físico proporcionado por el docente se procede a realizar diferentes actividades para adquirir conocimientos básicos sobre el ajedrez

g) Los estudiantes resuelven ejercicios propuestos por el docente, en donde, se puede evidenciar si el conocimiento ha sido comprendido.

h) Como estrategias de evaluación los estudiantes deben participar en la elaboración de un organizador gráfico con el objetivo de sintetizar toda la información obtenida.

Criterios: Práctica y exactitud del conocimiento adquirido. Conceptos esenciales sobre ajedrez.

Retroalimentación: Formal, al aplicar las estrategias de evaluación en las que los estudiantes deben ser partícipes de ejercicios de consolidación y de evaluaciones. Además, los estudiantes comprenden, reflexionan y emiten comentarios sobre el tema.

1 Uso de instrumentos para determinar sus concepciones alternativas

2 Participación en las diferentes actividades, juegos y ejercicios de consolidación.

3 Realización de organizadores gráficos

Foco principal

Reforzado

No apoyado/Requerido

METAS DE COMPRENSIÓN



TÓPICO GENERATIVO
¿JUGAR AJEDREZ ES COMPLICADO?

TÉCNICA BRAINSTORMING

Para establecer conocimientos previos es necesario utilizar la **técnica Brainstorming** con base a las preguntas de los hilos conductores generando así participación activa por parte de los estudiantes.

HILOS CONDUCTORES

- ¿Qué es el ajedrez?
- ¿Qué se necesita para jugar ajedrez?
- ¿Cómo se colocan las piezas de ajedrez en el tablero?

DESEMPEÑOS PRELIMINARES



CONCEPCIONES ALTERNATIVAS

- A continuación, se presenta un juego llamado “El tablero se pregunta si...” en el cual los estudiantes participarán de forma colaborativa, para trabajar **concepciones alternativas** e intercambiarlas con conocimientos científicos proporcionados por los docentes.

Instrucciones:

1. Los estudiantes formarán 5 equipos de 4 o 5 integrantes por afinidad.
2. El docente proporcionará un tablero de ajedrez pequeño y de cartulina a cada equipo. Asimismo, a cada equipo les entregará diferentes piezas de ajedrez de papel.
3. A continuación, el docente dará las indicaciones correspondientes para empezar el juego. (Cada vez que el docente nombre una pieza de ajedrez el equipo que lo tenga procederá a contestar la pregunta que el profesor realice.
5. Serán preguntas sencillas para conocer el nivel de dominio y concepciones alternativas de los estudiantes.

EL TABLERO SE PREGUNTA SI...



¿El tablero de ajedrez puede tener un solo color?

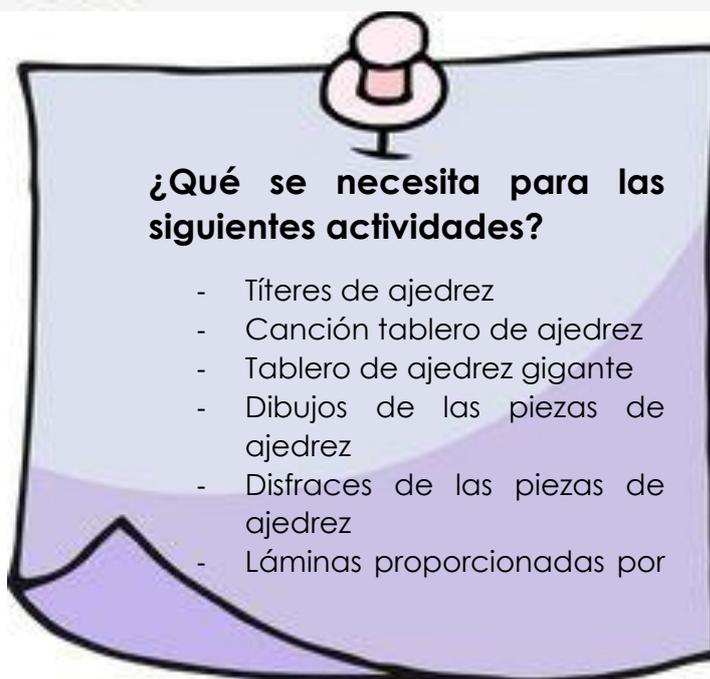
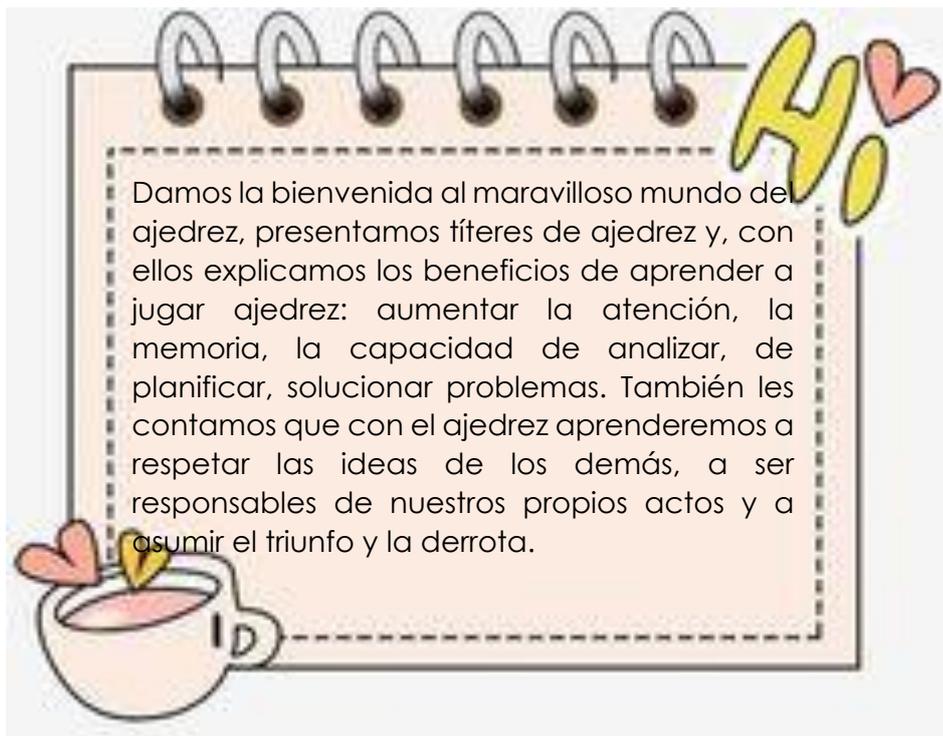
¿Es necesario un orden para colocar las piezas de ajedrez?

¿Las piezas de ajedrez tienen la misma forma?

¿Es necesario tener piezas de diferente color para el juego?

¿Se necesita de suerte para ganar la partida?

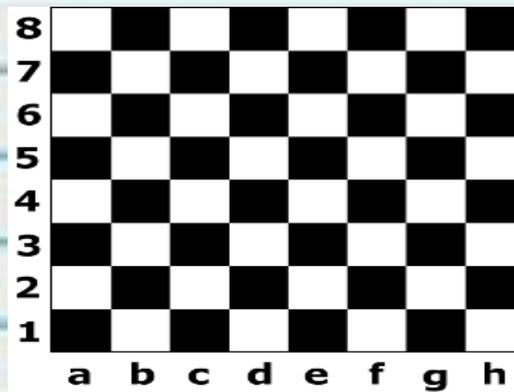
DESEMPEÑOS DE INVESTIGACIÓN GUIADA



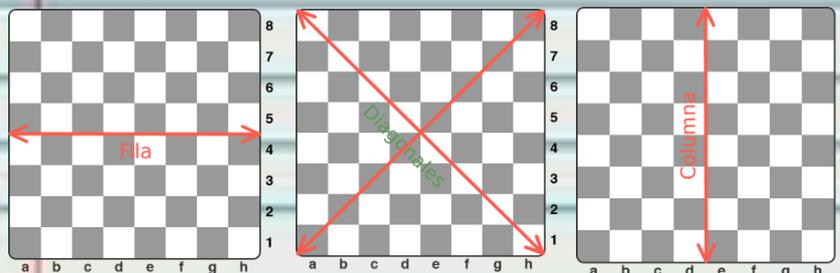
PRIMERA ACTIVIDAD

Se mostrará a los estudiantes el tablero gigante de ajedrez que se colocará en el piso del aula. A través de una canción se enseñará a los estudiantes la forma del tablero de ajedrez, de cuántas casillas está compuesto y cómo se numera.

Link: <https://youtu.be/HX7HuEY0K1Ev>

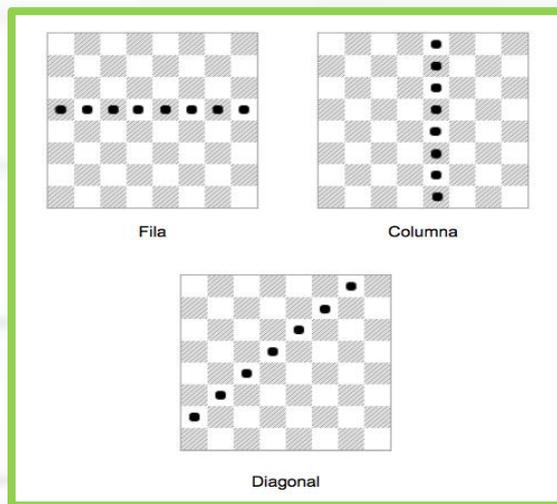


Posterior, en el tablero gigante se procederá a rotular filas, columnas y diagonales. A continuación, se explicará a los estudiantes qué es una fila, qué es una columna y qué es un diagonal en el tablero de ajedrez.

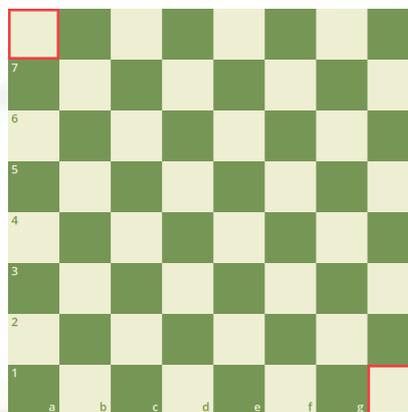


SEGUNDA ACTIVIDAD

- a. Se formará tres equipos con los estudiantes y se procederá a colocarlos sobre el tablero de ajedrez gigante; un equipo en las filas, un equipo en las columnas y finalmente un equipo en las diagonales.



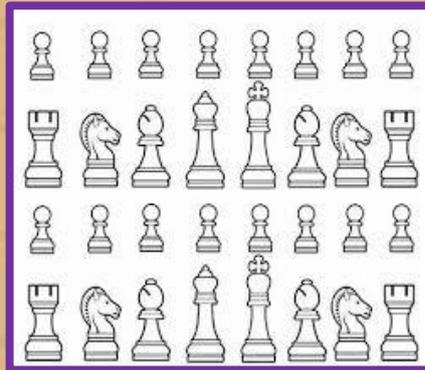
- b. Luego, se mostrará a los estudiantes que el tablero se coloca con el cuadro blanco de la esquina a la derecha de cada jugador. Aun en el tablero gigante, se debe situar a los estudiantes en la misma posición que se colocarían dos jugadores al iniciar la partida. Es importante evitar que los estudiantes se coloquen alrededor del tablero, de esta forma no se confundirán las filas y columnas.



TERCERA ACTIVIDAD

El conocimiento de las formas, dimensiones y características de las piezas del juego de ajedrez puede resultar confuso en un principio, por lo que es necesario reforzar la identificación visual de las piezas con una aproximación táctil a través del juego para asimilar sus propiedades.

-Para ello, se entregará a cada niño una lámina con las piezas de ajedrez. Habrá un dibujo por cada pieza distinta, total 32 piezas. Deberán recortarlas y pintar de color negro o marrón 16 piezas y poner el nombre a cada una de ellas.



Una vez que los estudiantes recorten, pinten, y escriban el nombre de cada una de las piezas de ajedrez procederán a pegar las piezas en su cuaderno de apuntes con el fin de que puedan acudir a su cuaderno si necesitan retroalimentación.

	REY	
	DAMA/REINA	
	TORRE	
	ALFIL	
	CABALLO	
	Peón	

CUARTA ACTIVIDAD

¡Es momento de poner en marcha tu creatividad!

A continuación, el docente proporcionará a los estudiantes cartón, Foami, cinta, tijera, papel reciclado, cartulina, papelotes, goma y silicona. Con lo que los estudiantes pondrán en marcha su imaginación y creatividad y construirán una máscara o disfraz de una de las piezas de ajedrez acorde a las instrucciones del docente.



Finalmente, el docente explicará el lugar donde se coloca cada pieza en el tablero de ajedrez.

Posterior, los estudiantes se colocarán el disfraz realizado por cada uno y cada uno procederá a ubicarse en el tablero gigante de ajedrez con lo que se consolidará la información.

TIC PARA REFORZAR

Chess.com

Es una plataforma virtual educativa a la cual pueden acceder niños, jóvenes o adultos para aprender desde conocimientos básicos hasta movimientos complicados.

Link:

<https://www.chess.com/es/como-jugar-ajedrez>



ChessKid

Es una plataforma de ajedrez educativo en la cual se puede aprender a jugar ajedrez desde cero, practicar reglas, movimientos y jugadas.

Link: <https://www.chesskid.com/>



PROYECTO FINAL DE SÍNTESIS

EJERCICIOS DE CONSOLIDACIÓN

A. Completa la siguiente tabla

Pieza	Nombre	Letra	Cuántas
			
			
			
			
			
			

B. Rodea con un círculo las piezas que están mal colocadas



EVALUACIÓN

Organizador gráfico

Como parte del proceso de E-A, la evaluación se torna formativa.

Los estudiantes con toda la información proporcionada por el docente respecto al juego de ajedrez, al tablero y a las piezas deben elaborar un organizador gráfico con el fin de esquematizar y sintetizar toda la información obtenida.

Importante: apoyarse en el “libro de los organizadores gráficos” de (Guerra, 2017)
https://issuu.com/utnuniversity/docs/ebook_organizadores_graficos

RÚBRICA DE EVALUACIÓN

CRITERIOS	5 PUNTOS	4 PUNTOS	3 PUNTOS	2 PUNTOS
MANEJO DE CONCEPTOS	Identifica y maneja en su totalidad los conceptos.	Identifica la mayoría de los conceptos.	Sólo identifica el concepto más importante.	No identifica ningún concepto.
JERARQUIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN	Las ideas principales y secundarias están presentadas en un orden lógico.	Las ideas principales y secundarias están presentadas con poco orden lógico.	Las ideas principales y secundarias carecen de orden lógico.	Sólo presenta ideas principales o ideas secundarias.
CREATIVIDAD	Presenta un organizador gráfico original e innovador.	Presenta un organizador gráfico algo innovador y armónico.	El organizador contiene información innecesaria del tema.	El gráfico contiene información innecesaria y nada relevante sobre el tema.
REDACCION Y ORTOGRAFÍA	El organizador no presenta errores ortográficos ni gramaticales en su redacción.	El organizador presenta 1 ó 2 errores ortográficos y gramaticales en su redacción.	El organizador presenta 3 a 4 errores ortográficos y gramaticales en su redacción.	El organizador presenta más de 4 errores ortográficos y gramaticales en su redacción.

PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA EpC

Asignatura

AJEDREZ

¿El rey y la reina tienen movimientos similares?

1

¿Cómo se mueven las piezas en el tablero de ajedrez?

2

¿Todas las piezas valen por igual?

3

Metas de comprensión
abarcadoras
(Hilos conductores)

Tópico generativo
(unidad)

¿Cuál es la pieza más
valiosa dentro del juego?

¿De cuántos peones dispone cada
jugador?

¿El rey puede moverse de forma
diagonal?

¿Si capturan a la reina se termina
el juego?

¿El caballo puede saltar a dos piezas?



Metas

Desempeños
preliminares

Metas

Desempeños
de
investigación
guiada

Desempeños de comprensión	Evaluación diagnóstica continua
<p>a) Es hora de recolectar ideas y conocimientos previos de los estudiantes con base a las preguntas de los hilos conductores. Para ello, el docente plantea la técnica del “debate en clase” con sus estudiantes.</p> <p>b) Luego, a través de “El juego del sabelotodo” se recopilará información y se determinará concepciones alternativas. Solicita al estudiante comentar con sus compañeros acerca de los conocimientos que tiene sobre el juego de ajedrez.</p> <p>Esta tarea se la realizará con la participación individual y colaborativa de los estudiantes.</p>	<p>Criterios: qué conocimientos científicos tiene el estudiante sobre el juego de ajedrez.</p> <p>Retroalimentación: Informal, se genera con la participación activa de los estudiantes y el docente en un consenso para generar despejar dudas.</p>

Desempeños de comprensión	Evaluación diagnóstica continua
<p>c) Con la información recolectada a través del instrumento para determinar las concepciones alternativas. El docente expone las ideas científicas sobre el tema con la intención, de aclarar dudas y fortalecer el aprendizaje en sus estudiantes.</p> <p>d) De manera colaborativa se procede a realizar el trabajo con material concreto para trabajar las siguientes actividades y consolidar conocimientos.</p> <p>e) Posterior, de forma colaborativa y con guía del docente los estudiantes realizarán actividades lúdicas para aprender cada uno de los movimientos de las piezas de ajedrez.</p>	<p>Criterios: Información recolectada de los estudiantes a través de los instrumentos para determinar concepciones alternativas.</p> <p>Retroalimentación: Formal cuando el docente proporciona información a través de distintas fuentes bibliográficas para determinar si los conocimientos son correctos o no. Informal cuando se presentan juegos o actividades para el estudiante.</p>

Proyecto final
de síntesis

Niveles de
habilidad



f) Mediante la proyección de diapositivas como medio didáctico, material físico y las TIC los estudiantes practicarán cada uno de los movimientos de las piezas de ajedrez. Esto les servirá de apoyo para las siguientes actividades.

g) Los estudiantes resuelven ejercicios propuestos por el docente, en donde, se puede evidenciar si el conocimiento ha sido comprendido.

a) Como estrategias de evaluación los estudiantes deben participar en la elaboración de un organizador gráfico con el objetivo de sintetizar toda la información obtenida.

Criterios: Práctica y exactitud del conocimiento adquirido. Conceptos esenciales sobre ajedrez.

Retroalimentación: Formal, al aplicar las estrategias de evaluación en las que los estudiantes deben ser partícipes de ejercicios de consolidación y de evaluaciones. Además, los estudiantes comprenden, reflexionan y emiten comentarios sobre el tema.

1 Uso de instrumentos para determinar sus concepciones alternativas

2 Participación en las diferentes actividades/juegos y ejercicios de consolidación

3 Realización de organizadores gráficos

Foco principal

Reforzado

No apoyado/Requerido

METAS DE COMPRENSIÓN

TÓPICO GENERATIVO

¿CUÁL ES LA PIEZA MÁS VALIOSA DENTRO DEL
JUEGO DE AJEDREZ?



DEBATE EN CLASE

Para establecer conocimientos previos es necesario utilizar la técnica del debate en clase con base a las preguntas de los hilos conductores generando así participación activa en los estudiantes.

HILOS CONDUCTORES

¿Cómo se mueven las piezas en el tablero de ajedrez?

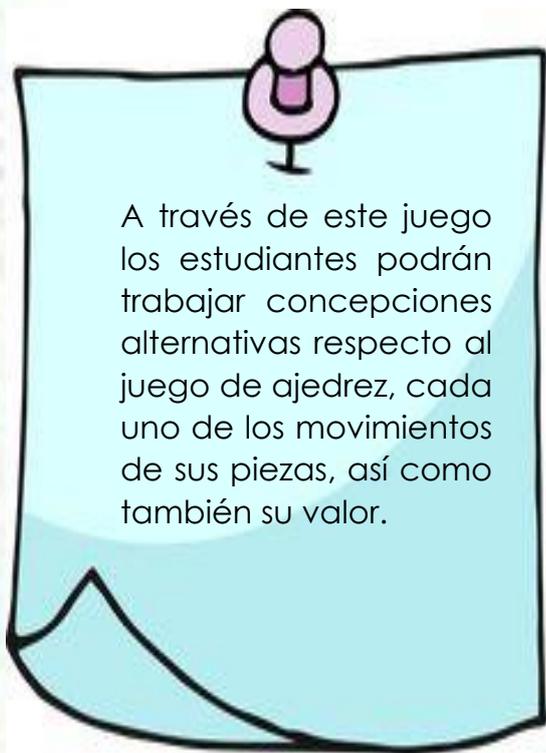
¿Los movimientos del rey y la reina son iguales?

¿Las piezas de ajedrez valen por igual?

DESEMPEÑOS PRELIMINARES

CONCEPCIONES ALTERNATIVAS

EL JUEGO DEL SABELTODO



Instrucciones:

- 1.- Para jugar el juego del "sabelotodo" es necesario conocer que el juego tiene una rueda de seis radios porque lo que deben conformar seis equipos para trabajar de forma colaborativa.
- 2.- Los jugadores colocan las fichas en el centro para empezar, las fichas deben corresponder al color del casillero donde se encuentren.
- 3.- Luego pasan a lanzar el dado y se moverán en sentido horario.
- 4.- Posterior, cada vez que se encuentren con una casilla de su color tendrán que elegir una de las cartas que se encontrarán volteadas y responder la pregunta. Si responden de forma correcta siguen jugando, de lo contrario perderán el turno.
- 5.- Los integrantes del grupo pueden reunirse para consensuar una respuesta.



CARTAS

¿Cuál es la pieza más valiosa del ajedrez?

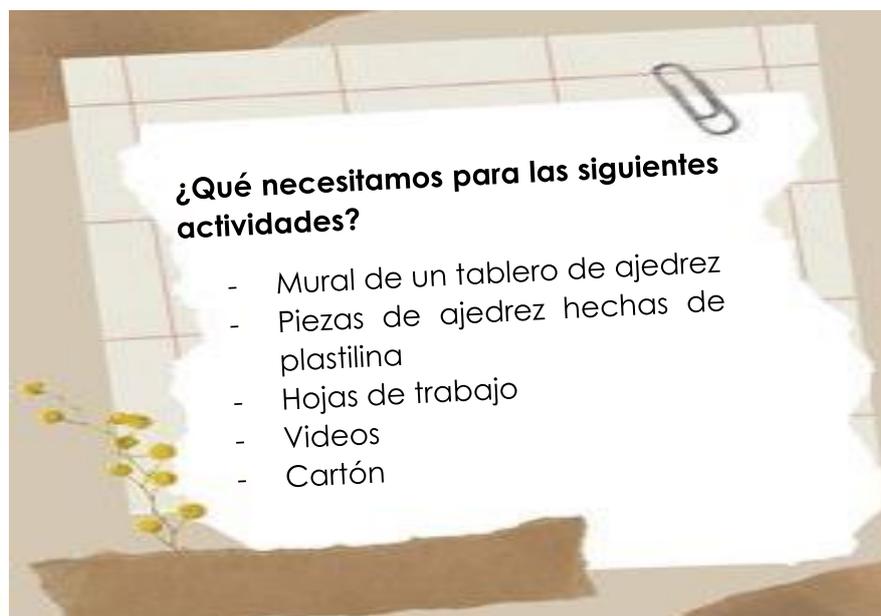
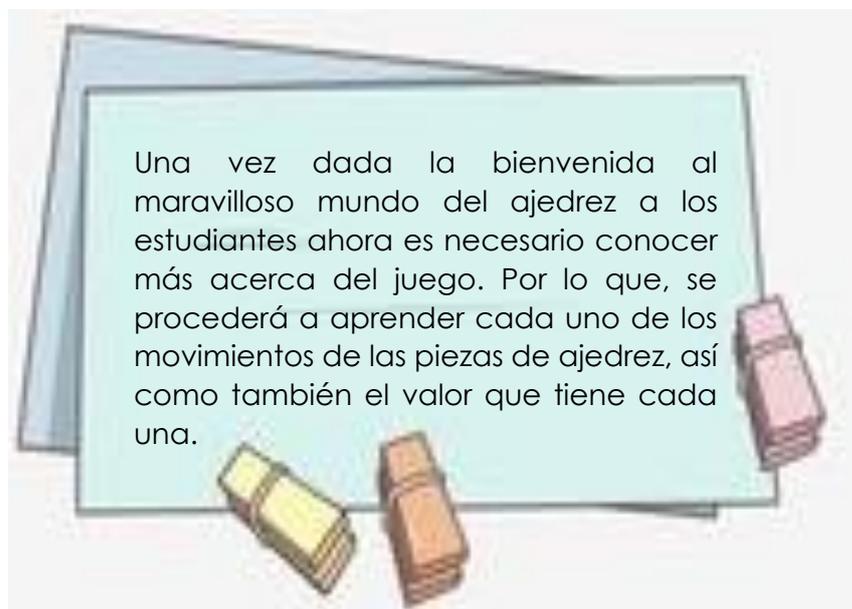
¿De cuántos peones dispone cada jugador?

¿El rey puede moverse en forma diagonal?

¿Si capturan a la reina se termina el juego? ¿Por qué?

¿El caballo puede saltar a dos piezas?

DESEMPEÑOS DE INVESTIGACIÓN GUIADA

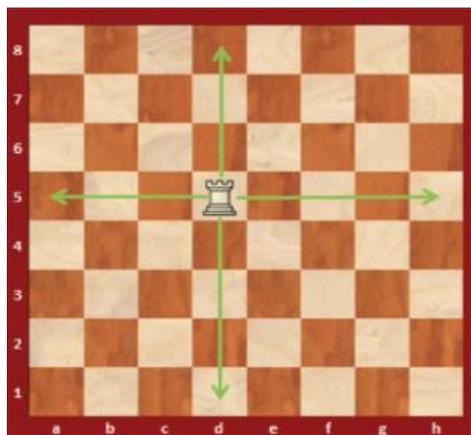


SEGUNDA ACTIVIDAD

El movimiento de la Torre

a.- En el tablero mural y con ayuda de las piezas construidas anteriormente se explicará el movimiento de la torre; es decir, que puede moverse por las filas y columnas.

Además, se explicará que la torre puede capturar o comer a cualquier pieza que se encuentre a su paso.



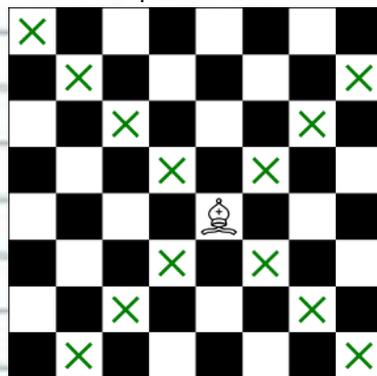
b.- Para que resulte más sencilla la comprensión del movimiento de la torre se solicitará a los estudiantes que dibujen en sus cuadernos una figura de una cruz y que con el dedo índice se desplacen a cualquiera de las casillas que pertenecen a la cruz.



TERCERA ACTIVIDAD

El movimiento del Alfil

a.- En primer lugar, se explicará el movimiento del alfil en el mural que se encuentra en la pared.



b.- Se repasará el movimiento colocando un alfil en cualquier casilla del tablero y posterior, cada estudiante pasará a colocar bolitas de plastilina en dirección diagonal sobre todo el tablero.

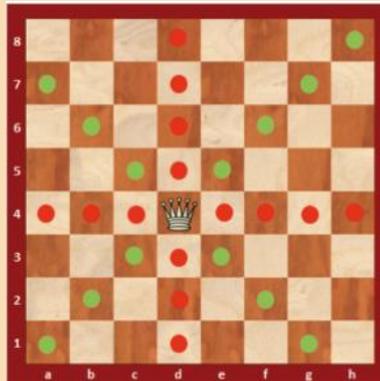


CUARTA ACTIVIDAD



El movimiento de la dama

a.- Se procede a explicar a los estudiantes todos los movimientos posibles de la dama en el mural de ajedrez, con ayuda de bolitas de plastilina de tres colores diferentes con los cuales se podrá observar todos los movimientos de la pieza.



b.- Para consolidar los conocimientos acerca del movimiento de la dama se pedirá la participación de los estudiantes. A cada niño se le entregará una tarjeta con el número o letra de las casillas del tablero de ajedrez. El estudiante colocará su pieza (la dama) en el mural de ajedrez y nos mostrará cuantas casillas se puede mover su pieza.



TIC PARA REFORZAR



RealChess.com

Es una plataforma virtual de fácil acceso en donde se puede jugar en 2D y 3D y practicar todos los movimientos de las piezas de ajedrez. Además, se puede instalar en Android.

Link:

<https://www.chess.com/es/club/real-chess-play>

Chess for android

Es un juego gratuito de play store en donde niños, jóvenes o adultos pueden practicar movimientos y jugar partidas de ajedrez.

Link:

<https://www.chess.com/es/play/apps/android>

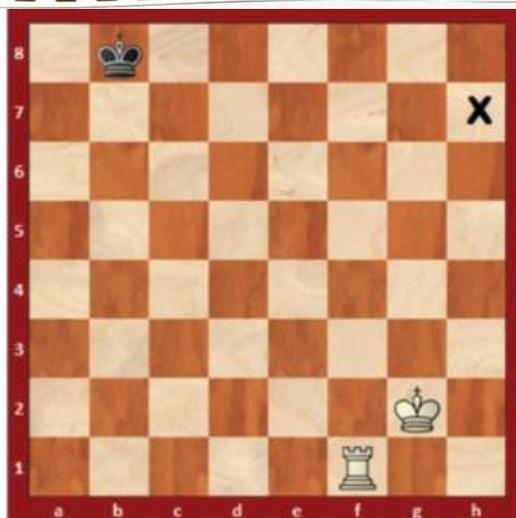
Chess for Android



PROYECTO FINAL DE SÍNTESIS

EJERCICIOS DE CONSOLIDACIÓN

a. Encuentra diferentes caminos para que la torre pueda llegar a la casilla "x".



b. Traza las casillas a donde puede moverse el alfil



EVALUACIÓN

Organizador gráfico

Como parte del proceso de E-A, la evaluación se torna formativa.

Los estudiantes con toda la información proporcionada por el docente respecto al movimiento de cada una de las piezas de ajedrez deben elaborar un organizador gráfico o los que consideren necesarios para esquematizar la información.

Importante: apoyarse en el "libro de los organizadores gráficos" de (Guerra, 2017) https://issuu.com/utniversity/docs/ebook_or_organizadores_graficos

RÚBRICA DE EVALUACIÓN

CRITERIOS	5 PUNTOS	4 PUNTOS	3 PUNTOS	2 PUNTOS
MANEJO DE CONCEPTOS	Identifica y maneja en su totalidad los conceptos.	Identifica la mayoría de los conceptos.	Sólo identifica el concepto más importante.	No identifica ningún concepto.
JERARQUIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN	Las ideas principales y secundarias están presentadas en un orden lógico.	Las ideas principales y secundarias están presentadas con poco orden lógico.	Las ideas principales y secundarias carecen de orden lógico.	Sólo presenta ideas principales o ideas secundarias.
CREATIVIDAD	Presenta un organizador gráfico original e innovador.	Presenta un organizador gráfico algo innovador y armónico.	El organizador contiene información innecesaria del tema.	El gráfico contiene información innecesaria y nada relevante sobre el tema.
REDACCION Y ORTOGRAFÍA	El organizador no presenta errores ortográficos ni gramaticales en su redacción.	El organizador presenta 1 ó 2 errores ortográficos y gramaticales en su redacción.	El organizador presenta 3 a 4 errores ortográficos y gramaticales en su redacción.	El organizador presenta más de 4 errores ortográficos y gramaticales en su redacción.

PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA EpC

Asignatura

AJEDREZ

Metas de comprensión
abarcadoras
(Hilos conductores)

¿El jaque mate representa el final del juego?

1

¿Se puede mover dos piezas a la vez?

2

¿Si un peón llega a la última fila?

3

Tópico generativo
(unidad)

¿Cómo puedo terminar el
juego de ajedrez?

¿Si pierdo al rey durante el juego puedo seguir jugando?

¿Puede una pieza de ajedrez convertirse en otra?

¿Puede haber un intercambio de posiciones de las piezas durante el juego?

¿Se puede llegar a un empate en el juego de ajedrez?

Desempeños de comprensión	Evaluación diagnóstica continua
<p>a) Ya hemos aprendido conocimientos básicos sobre el ajedrez, es hora de aprender movimientos extraordinarios. Para ello se determinará conocimientos previos de los estudiantes que servirán para enlazar los nuevos conocimientos con base a las preguntas de los hilos conductores. Para ello, el docente plantea la técnica de la “Discusión Guiada” con sus estudiantes.</p> <p>b) Luego, a través de “Preguntados” se recopilará información y se determinará concepciones alternativas. Se solicita a cada uno de los estudiantes comentar con sus compañeros acerca de los conocimientos que tiene sobre el juego de ajedrez.</p> <p>Esta tarea se la realizará con la participación individual y colaborativa de los estudiantes.</p>	<p>Criterios: qué conocimientos científicos tiene el estudiante sobre el juego de ajedrez.</p> <p>Retroalimentación: Informal, se genera con la participación activa de los estudiantes y el docente en un consenso para generar y despejar dudas.</p>

Metas

Desempeños preliminares

Desempeños de comprensión	Evaluación diagnóstica continua
<p>c) Con la información recolectada a través del instrumento para determinar las concepciones alternativas. El docente expone las ideas científicas sobre el tema con la intención, de aclarar dudas y fortalecer el aprendizaje en sus estudiantes.</p> <p>d) De manera colaborativa se procede a realizar el trabajo con material concreto para trabajar las siguientes actividades y consolidar conocimientos.</p> <p>e) Posterior, de forma colaborativa y con guía del docente los estudiantes realizarán actividades lúdicas para aprender cada uno de los movimientos extraordinarios que se puede realizar para ganar una partida.</p>	<p>Criterios: Información recolectada de los estudiantes a través de los instrumentos para determinar concepciones alternativas.</p> <p>Retroalimentación: Formal cuando el docente proporciona información a para determinar si los conocimientos son correctos o no. Informal cuando se presentan juegos o actividades para el estudiante.</p>

Metas

Desempeños de investigación guiada

Proyecto
final de
síntesis

Niveles de
habilidad

f) Mediante el uso de material físico y concreto y de las TIC los estudiantes practicarán cada uno de los movimientos de las piezas de ajedrez. Esto les servirá de apoyo para las siguientes actividades.

g) Los estudiantes resuelven ejercicios propuestos por el docente, en donde, se puede evidenciar si los conocimientos han sido comprendidos.

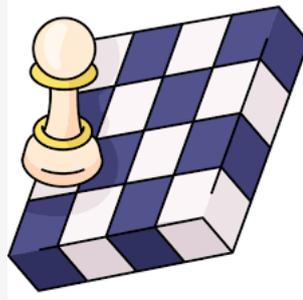
a) Como estrategias de evaluación los estudiantes deben participar en la elaboración de un organizador gráfico con el objetivo de sintetizar toda la información obtenida.

Criterios: Práctica y exactitud del conocimiento adquirido. Conceptos esenciales sobre ajedrez.

Retroalimentación: Formal, al aplicar las estrategias de evaluación en las que los estudiantes deben ser partícipes de ejercicios de consolidación y de evaluaciones. Además, los estudiantes comprenden, reflexionan y emiten comentarios sobre el tema.

-
- | | | |
|--------------------------|---|---|
| <input type="checkbox"/> | 1 | Uso de instrumentos para determinar sus concepciones alternativas |
| <input type="checkbox"/> | 2 | Participación en las diferentes actividades, juegos y ejercicios de consolidación |
| <input type="checkbox"/> | 3 | Realización de organizadores gráficos |
-
- | | | | | | |
|--------------------------|----------------|--------------------------|-----------|--------------------------|----------------------|
| <input type="checkbox"/> | Foco principal | <input type="checkbox"/> | Reforzado | <input type="checkbox"/> | No apoyado/Requerido |
|--------------------------|----------------|--------------------------|-----------|--------------------------|----------------------|
-

METAS DE COMPRENSIÓN



TÓPICO GENERATIVO ¿JUGAR AJEDREZ ES COMPLICADO?

DISCUSIÓN GUIADA

Para establecer conocimientos previos es necesario utilizar la técnica de **discusión guiada** con base a las preguntas de los hilos conductores generando así participación activa por parte de los estudiantes y docente.

HILOS CONDUCTORES

¿El jaque mate representa el final del juego?

¿Si un peón llega a la última fila?

¿Se puede mover dos piezas a la vez?

DESEMPEÑOS PRELIMINARES



CONCEPCIONES ALTERNATIVAS

- A continuación, se presenta un juego
- llamado **"Preguntados"** en el cual los
- estudiantes participarán de forma
- colaborativa, para trabajar concepciones
- alternativas e intercambiarlas con
- conocimientos científicos proporcionados
- por los docentes.

Instrucciones:

1. Los estudiantes formarán 5 equipos de 4 o 5 integrantes por afinidad.
2. Cada equipo se colocará en diferente posición (con un pie alzado, una mano levanta, pies cruzados, etc.) y no podrá cambiar de posición mientras su equipo no responda correctamente la pregunta formulada por el docente.
3. El docente al azar sacará los papeles que contienen las preguntas y procederá a preguntar a cada equipo.
4. ¡Es hora de demostrar lo que sabes!

PREGUNTADOS



PREGUNTAS

¿Si pierdo a la reina durante el juego puedo seguir jugando?

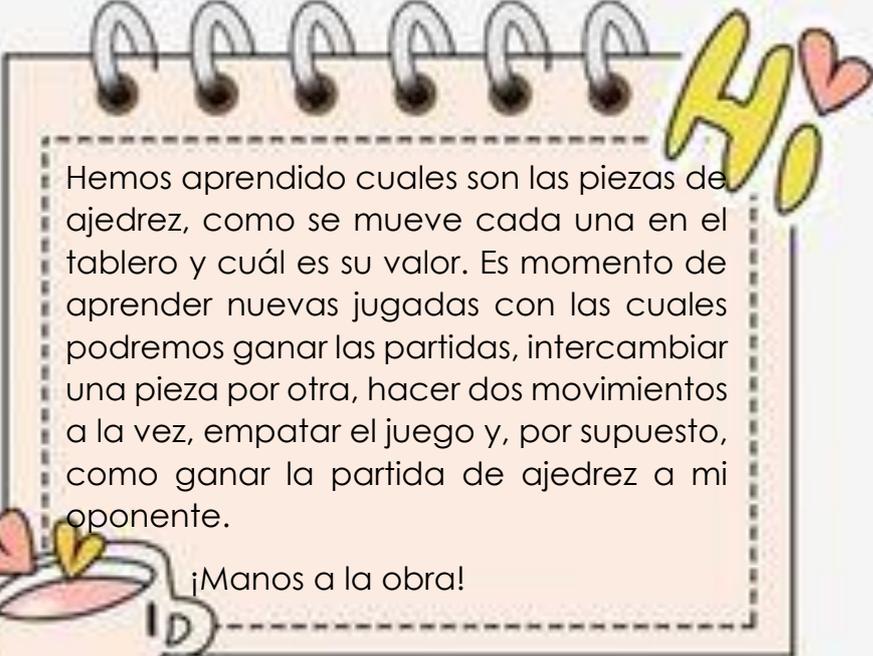
¿Puede una pieza de ajedrez convertirse en otra?

¿Puede haber un intercambio de posiciones durante una partida?

¿Y que sucede cuando una pieza menor llega a la última dila del lado contrario?

¿Se puede llegar a un empate en el juego?

DESEMPEÑOS DE INVESTIGACIÓN GUIADA



Hemos aprendido cuales son las piezas de ajedrez, como se mueve cada una en el tablero y cuál es su valor. Es momento de aprender nuevas jugadas con las cuales podremos ganar las partidas, intercambiar una pieza por otra, hacer dos movimientos a la vez, empatar el juego y, por supuesto, como ganar la partida de ajedrez a mi oponente.



¡Manos a la obra!



¿Qué se necesita para las siguientes actividades?

- Tablero de ajedrez gigante
- Trajes de piezas de ajedrez
- Proyector
- Canciones
- Diapositivas
- Material proporcionado por el docente

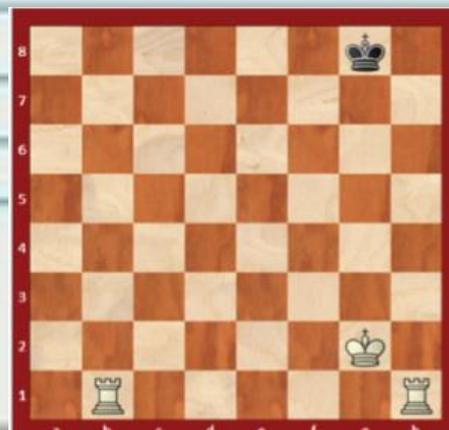
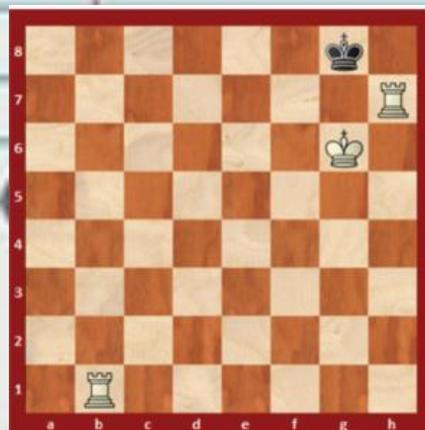
PRIMERA ACTIVIDAD

El mate con Rey y Torre

Teatro

Para que resulte sencillo comprender esta jugada, se realizará un teatro con los niños en donde serán los estudiantes serán espectadores mientras esperan su turno de participación.

- a. Primero colocaremos en el piso el tablero gigante y los niños que van a participar se colocarán los trajes de torres y rey respectivamente.
- b. Dos niños se colocarán en la posición de la torre, luego otros dos niños serán reyes; un rey blanco y un rey negro.
- c. Se procederá a interpretar el jaque mate cuando sea el turno de las piezas blancas, así como también con las piezas negras.
- d. Aquel niño que haga el jaque mate ya sea de las piezas blancas o negras debe gritar "jaque mate" y apuntar con la espada a su contrincante.



SEGUNDA ACTIVIDAD

Defensa al jaque del rey

Para permanecer en el juego y no perder la partida es imprescindible que se defienda al rey en todas las jugadas. Para ello, se pedirá la participación de los estudiantes en el tablero gigante.

1. Se realizará una actividad colaborativa en la que una persona hará de rey y los demás niños se situarán en tres formas posibles de atacar al rey; es decir, en posición de jaque.
2. Los estudiantes se colocarán en las siguientes posiciones: capturar, tapar y escapar.

Capturar



Tapar



Escapar



TERCERA ACTIVIDAD

El mate con rey y dama

1. En el tablero gigante que se encuentra en el piso el docente explicará el mate con rey y reina para ello, deben estar bien atentos porque luego será el turno de cada estudiante de practicar, mientras practican deberán ir cantando la siguiente canción: <https://youtu.be/s3O7FQWVLv0>
2. Además, al participar los niños consolidarán sus conocimientos sobre la jugada del mate y por supuesto, perderán el miedo a participar en público.



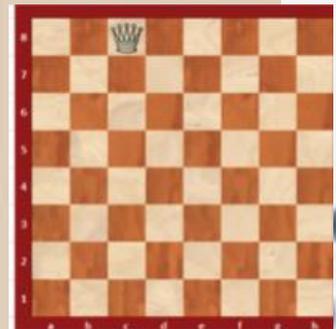
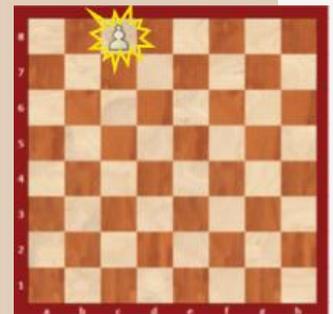
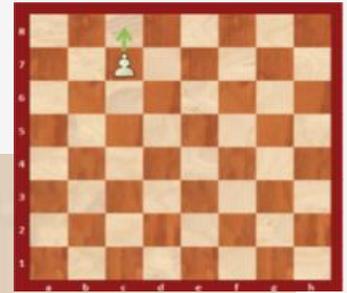
Una vez que los estudiantes conocen el movimiento del rey y la dama; el mate resulta sencillo. Puesto que, este se da de una forma lógica porque los estudiantes saben cuál es el siguiente paso a seguir. Es importante que a cada estudiante se le pregunte cuál sería su jugada.



CUARTA ACTIVIDAD

¡LA CORONACIÓN!

A continuación, el docente proporcionará a los estudiantes información sobre uno de los movimientos especiales que puede realizar el peón como es la **coronación**. Esto significa que el peón de cualquiera de los jugadores llega a la última fila de su contrincante y logra "coronar"; es decir, que puede tomar el valor de otra pieza muy valiosa como la dama y ahogar o atacar al rey contrario.



¡TABLAS!

Es importante que el docente explique el concepto de tablas a sus estudiantes y es que en una partida de ajedrez también se puede llegar a empatar es lo que significa "tablas" y esto se puede dar por varias razones: por acuerdo entre jugadores, por agotar movimientos, por ahogado, por jaque continuo.

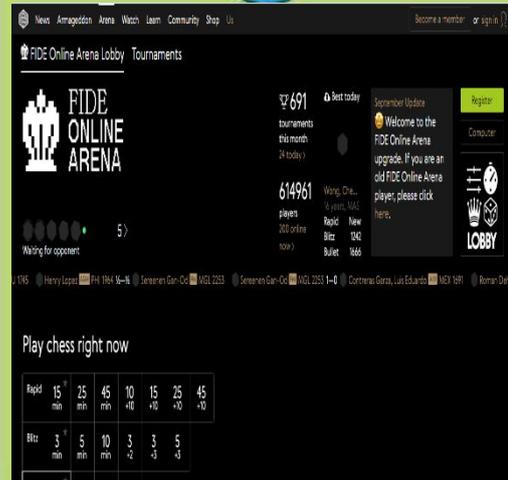
Es así como se puede llegar a un empate, para con solidar la información es necesario una partida con el docente en el tablero gigante en donde se evidenciará alguna de estas opciones para llegar a tablas.

TIC PARA REFORZAR

FIDE ONLINE ARENA

Es una web oficial que cuenta con el respaldo de la FIDE (Federación Internacional de Ajedrez) en donde sin lugar a duda puedes seguir practicando tus movimientos para convertirte en un experto.

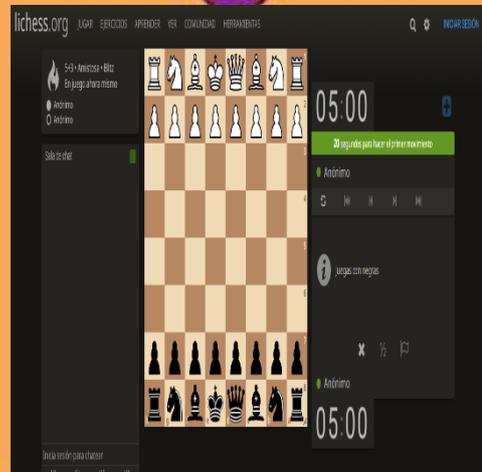
Link: <https://chessarena.com/>



Lichess

Es un servicio gratuito en donde se puede jugar partidas de ajedrez desde aprendiz hasta profesional ya sea desde el móvil con la computadora, es una excelente aplicación para practicar ajedrez.

Link: <https://lichess.org/b6G5ieSVgUkz>



PROYECTO FINAL DE SÍNTESIS

EJERCICIOS DE CONSOLIDACIÓN

2. ¿Si las piezas blancas dan el siguiente movimiento; es decir mueven el peón es mate? Explica por qué



1. ¿En esta posición se puede dar mate al rey blanco? Explica todas las jugadas para lograrlo



EVALUACIÓN

Organizador gráfico

Como parte del proceso de E-A, la evaluación se torna formativa.

Los estudiantes con toda la información proporcionada por el docente respecto a los movimientos extraordinarios que se pueden realizar en el ajedrez se encuentran en condiciones de analizar y sintetizar la información en uno o varios organizadores gráficos que permitirán consolidar información.

Importante: apoyarse en el "libro de los organizadores gráficos" de (Guerra, 2017) https://issuu.com/utnuniversity/docs/ebook_organizadores_graficos

RÚBRICA DE EVALUACIÓN

CRITERIOS	5 PUNTOS	4 PUNTOS	3 PUNTOS	2 PUNTOS
MANEJO DE CONCEPTOS	Identifica y maneja en su totalidad los conceptos.	Identifica la mayoría de los conceptos.	Sólo identifica el concepto más importante.	No identifica ningún concepto.
JERARQUIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN	Las ideas principales y secundarias están presentadas en un orden lógico.	Las ideas principales y secundarias están presentadas con poco orden lógico.	Las ideas principales y secundarias carecen de orden lógico.	Sólo presenta ideas principales o ideas secundarias.
CREATIVIDAD	Presenta un organizador gráfico original e innovador.	Presenta un organizador gráfico algo innovador y armónico.	El organizador contiene información innecesaria del tema.	El gráfico contiene información innecesaria y nada relevante sobre el tema.
REDACCION Y ORTOGRAFÍA	El organizador no presenta errores ortográficos ni gramaticales en su redacción.	El organizador presenta 1 ó 2 errores ortográficos y gramaticales en su redacción.	El organizador presenta 3 a 4 errores ortográficos y gramaticales en su redacción.	El organizador presenta más de 4 errores ortográficos y gramaticales en su redacción.

Conclusiones

Una vez fundamentada teóricamente las variables relacionadas a la investigación, se pudo llegar a la conclusión de que, el ajedrez dentro del aula es una extraordinaria estrategia didáctica, lúdica e innovadora que aporta grandes beneficios en quienes lo practican, así como también contribuye al desarrollo de las habilidades cognitivas, y para que el aprendizaje del ajedrez sea significativo es necesario utilizar metodologías adecuadas dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Con base a los instrumentos aplicados se logró evidenciar que los estudiantes no dominan el juego de ajedrez y consideran que tiene un alto nivel de dificultad por lo que el aprendizaje del mismo ha resultado complicado. Asimismo, mencionan que suelen tener dificultades para atender a las indicaciones del docente y recordar contenidos que han sido tratados con anterioridad y que, el ajedrez favorece sus habilidades de atención y concentración cuando lo practican en el aula de clase.

Existe desconocimiento del juego de ajedrez por parte de los docentes, por lo que resulta complicado el proceso de enseñanza con sus estudiantes, así como también manifiestan que no utilizan una metodología y recursos adecuados en el aula de clase; lo que dificulta el proceso de enseñanza-aprendizaje del ajedrez.

Se diseñó una unidad didáctica para la enseñanza del ajedrez con metodología enseñanza para la comprensión EpC para el desarrollo de la atención y memoria de los estudiantes de sexto año de educación básica de la Unidad Educativa Particular Oviedo, con la finalidad de brindar herramientas a los docentes para la enseñanza del ajedrez.

Recomendaciones

Es importante que las autoridades de la Unidad Educativa Particular Oviedo capaciten a los docentes de la institución sobre la enseñanza del ajedrez, con el fin de los docentes dominen el juego y puedan transmitir conocimientos y motivación en sus estudiantes.

Implementar una mayor carga horaria para la enseñanza del ajedrez dentro del horario de clases con el fin de fortalecer los niveles de comprensión de los estudiantes y lograr que practiquen con mayor frecuencia el juego.

Tomar en consideración la forma en que los estudiantes aprenden, por lo que es necesario la aplicación de metodologías lúdicas e innovadoras, así como también el uso de recursos didácticos dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje del juego de ajedrez.

Hacer uso de la “unidad didáctica para la enseñanza del ajedrez con metodología enseñanza para la comprensión” como un recurso relevante a la hora de enseñar ajedrez a los estudiantes y logrando motivación y participación de los mismos en el juego.

Referencias bibliográficas

- Amigó, M., & Serra, J. (2017). Asignatura ajedrez en Cataluña. *Capakhine*(8), 18-20.
- Arnal, A., & Vera, B. (2021). Enseñanza de herramientas de combinatoria a través de actividades basadas en el ajedrez en Educación Primaria. Un estudio de caso. *REIDOCREA*, 7(10), 1-18. <https://www.ugr.es/~reidocrea/10-7.pdf>
- Ávalos, B., Morales, I., Jimenez, W., & Vaca, K. (2019). Influencia del Ajedrez en el Desarrollo Integral del Hombre. *Instituto Superior Tecnológico de Valencia*. [file:///C:/Users/DELL/Downloads/226-Art%C3%ADculo-615-1-10-20191114%20\(7\).pdf](file:///C:/Users/DELL/Downloads/226-Art%C3%ADculo-615-1-10-20191114%20(7).pdf)
- Bart, W. (2014). On the effect of chess training on scholastic achievement. 50-62. doi:doi:10.3389/fpsyg.2014.00762
- Bautista, Y. (2021). *Programa de ajedrez para mejorar procesos cognitivos en estudiantes de una institución educativa primaria*. Chiclayo, Perú: Universidad César Vallejo.
- Bazurto, J., Aray, C., Navarrete, S., Montenegro, L., & Guerrero, Y. (2021). Contribución del ajedrez al aumento de la capacidad de comprensión matemática. *ReHuSo*, 6(1), 154-152. doi:10.5281/zenodo.5513120
- Beltrán, J. (1998). *Procesos, estrategias y técnicas del aprendizaje*. Madrid: Síntesis.
- Benítez, G. (2007). El proceso de enseñanza-aprendizaje: el acto didáctico. *NTIC, Interacción y aprendizaje en la Universidad*. <file:///C:/Users/DELL/Downloads/El%20proceso%20de%20ense%C3%B1anza%20-%20aprendizaje%20.pdf>
- Blanco, U. (2007). *¿Por qué el ajedrez en las escuelas?* Caracas, Venezuela: Ediciones CO-BO.
- Blanco, U. (2018). *Fundamentos del Ajedrez* (Segunda ed.). Caracas, Venezuela: Fondo Editorial Ipasme. <https://anyflip.com/dilbv/sscp/>
- Bustamante, J. C., & Segura, M. (2018). Análisis de las actitudes del profesorado de centros públicos y concertados hacia la inclusión del ajedrez como herramienta de innovación educativa. *Revista Internacional de Deportes Colectivos*(35), 70-82.
- Cerdán, L. (2011). La memoria en el proceso de enseñanza/aprendizaje. *Dialnet*(11), 311-319. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3629232>
- Chuquimarca, M. (2013). *La atención dispersa y su incidencia en los aprendizajes de los niños de la escuela Unidad Cristiana Educativa Antisana de la parroquia de Pintag*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/5791/1/TESIS%20PDF.pdf>

- Escobar, D., & Escobar, D. (2018). El ajedrez educativo como innovación. *Innovación Educativa*. *Revista Comillas*.
<https://revistas.comillas.edu/index.php/padresymaestros/article/view/8603/8162>
- Fernández Amigo, J. (21 de Octubre de 2016). Las transversalidades del ajedrez. *ChessBase*.
<https://es.chessbase.com/post/las-transversalidades-del-ajedrez>
- Fernández, J. (21 de Octubre de 2016). Las transversalidades del ajedrez. *ChessBase Noticias de ajedrez*. <https://es.chessbase.com/post/las-transversalidades-del-ajedrez>
- Fernández, J., & Mailycec, S. (2011). Canto al ajedrez: enseñar con canciones. (U. A. Educación, Ed.) *Revistas y Congresos de la UAM*(18), 269-322.
<http://hdl.handle.net/10486/7624>
- Fiallos, P. (2013). *La memoria a corto plazo y su incidencia en el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas del séptimo grado de la escuela de educación básica "Bernardo Darquea"*. Ambato : Universidad Técnica de Ambato.
- García, D., & Jenkins, E. (2018). Las matemáticas y el ajedrez, una experiencia en Educación Infantil. *Revista sobre Enseñanza y Aprendizaje de las Matemáticas*(88), 37-44.
- García, L. (2019). “El ajedrez es una herramienta pedagógica de primer nivel para cualquier docente”. *Universidad Internacional Menéndez Pelayo*.
<http://www.uimp.es/actualidad-uimp/leontxo-garcia-el-ajedrez-es-una-herramienta-pedagogica-de-primer-nivel-para-cualquier-docente.html>
- García, L. (2021). *Ajedrez y ciencia, pasiones mezcladas* (Tercera ed.). Barcelona, España: Editorial Planeta, S. A.
https://planetadelibroscom.cdnstatics2.com/libros_contenido_extra/47/46227_Ajedrez_y_ciencia.pdf
- Guerra, F. (2020). *Enseñar - Aprender Comprensivamente. La enseñanza para la Comprensión implementación didáctica en las aulas universitarias*. Ibarra: Universidad Técnica del Norte.
- Heredia, Y., & Sánchez, A. (2013). *Teorías del Aprendizaje en el Contexto Educativo*. México. <http://prod77ms.itesm.mx/podcast/EDTM/P231.pdf>
- Kovacic, D. (2012). Ajedrez en las escuelas: Una buena movida. *PSIENCIA. Revista Latinoamérica de Ciencia Psicológica*, 4, 29-41.
redalyc.org/pdf/3331/333127355004.pdf
- INEFI, I. N. (2017). *Ajedrez. Ajedrez Historia y Origen*. República Dominicana, Distrito Nacional.
- Leibniz, G. (1716). AJEDREZ 12. *Leibniz, el filósofo alemán que imaginó a Dios jugando al ajedrez*. <http://ajedrez12.com/2016/11/14/leibniz-el-filosof-aleman-que-imagino-a-dios-jugando-al->

<https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/10800/Compilaci;jsessionid=1E8BE34895A8D9A7E150CE926F07C055.jvm1?sequence=1>

Toala, J., Loor, C., & Marcia, P. (2018). Estrategias Pedagógicas en el Desarrollo Cognitivo. *Facultad de Filosofía, Universidad de Guayaquil*.

Viera Díaz, M. (2021). Educando Personitas No Campeones, el Ajedrez Educativo. Un nuevo recurso en las aulas? *Dossier de Innovación Educativa*. <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/23655/%C2%BFEducando%20Personitas%20No%20Campeones%C2%BF%2C%20el%20Ajedrez%20Educativo%20%C2%BFun%20nuevo%20recurso%20en%20las%20aulas.pdf?sequence=1>

Anexos

Anexo 1. Cuestionario para estudiantes



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología – FECYT
Carrera de Educación Básica

Estimados/as estudiantes

El presente cuestionario está diseñado para conocer su criterio sobre el ajedrez en el aula de clase. Para responder, seleccione la opción que mejor considere. Le solicitamos responder con sinceridad el cuestionario. No es necesario que escriba su nombre.

Datos informativos

Edad () años

Género: Masculino () Femenino ()

Autodefinición Étnica: Blanco() Mestizo() Indígena() Afroecuatoriano() Otros()

Cuestionario

1. ¿Consideras que tu docente conoce los movimientos de las piezas de ajedrez y domina el juego?

Mucho Poco Nada

2. ¿Conoces los movimientos de las piezas y sabes jugar ajedrez?

Mucho Poco Nada

3. ¿Crees que el ajedrez es un juego complicado?

Mucho Poco Nada

4. ¿El aprendizaje de ajedrez ha sido fácil?

Mucho Poco Nada

5. ¿El tiempo dedicado al aprendizaje de ajedrez ha sido suficiente?

Mucho Poco Nada

6. ¿Atiendes con facilidad a todas las indicaciones que da el profesor durante clase?

Mucho

Poco

Nada

7. ¿Te resulta fácil recordar contenidos que se han tratado con anterioridad?

Mucho

Poco

Nada

8. ¿Crees que al jugar ajedrez mejora tu habilidad de atención en la clase?

Mucho

Poco

Nada

9. ¿Crees que al jugar ajedrez mejora tu habilidad de memorización en la clase?

Mucho

Poco

Nada

10. ¿Te gustaría que tu docente enseñe ajedrez de una forma divertida?

Mucho

Poco

Nada

Anexo 2. Entrevista para docentes



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología – FECYT Carrera de Educación Básica

Estimado/a Docente

La presente entrevista pretende identificar su criterio sobre el uso del ajedrez como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza – aprendizaje para el desarrollo de la atención y memoria en sus estudiantes. La entrevista es anónima y garantizará la confidencialidad de las respuestas por lo que es necesario que se responda a las preguntas con absoluta sinceridad.

Datos informativos

Edad () años

Género: Masculino () Femenino ()

Autodefinición Étnica: Blanco() Mestizo() Indígena() Afroecuatoriano() Otros()

Cuestionario

1. ¿Cuál es su percepción sobre el juego de ajedrez?
2. ¿Cómo calificaría su conocimiento sobre las reglas y movimiento de las piezas de ajedrez?
3. ¿Considera usted que la metodología que utiliza en la enseñanza del ajedrez con sus estudiantes es la adecuada? ¿Por qué? ¿Qué metodología utiliza?
4. ¿Considera que la carga horaria designada para la enseñanza del ajedrez es suficiente? ¿Por qué?
5. ¿Considera usted que para enseñar ajedrez se deben utilizar apoyos didácticos? ¿Cuáles?
6. ¿En el aula de clase se presentan problemas relacionados a la atención en sus estudiantes? ¿Qué problemas?
7. ¿En el aula de clase se presentan problemas relacionados a la habilidad de memorización en sus estudiantes? ¿Qué problemas?
8. ¿Cree usted que jugar ajedrez puede favorecer la habilidad de atención? ¿De qué manera?

9. ¿Cree usted que jugar ajedrez puede favorecer la habilidad de memorización? ¿De qué manera?
10. ¿Piensa usted que es necesario contar con una estrategia didáctica basada en el ajedrez para el desarrollo de la atención y memoria en sus estudiantes?